

¡PASIÓN POR POKÉMON!

Pokémon Sol
Pokémon Luna

- Mega análisis de 10 páginas
- Consejos para entrenadores
- Entrevista a sus creadores

SÚPER CONCURSOS
¡Gana drones de Super Mario y regalos de YO-KAI WATCH!

ANÁLISIS
SUPER MARIO MAKER FOR 3DS
Puntuamos el juego de Mario infinito

Nº 292 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00292

REPORTAJE


¡El explosivo debut de Mario en móviles!

PRÁCTICO
TRUCOS PARA LOS JUEGOS DE NES MINI

AVANCE
DRAGON QUEST VIII
El mejor RPG japonés llega a 3DS



Nintendo

LA NUEVA GENERACIÓN DE AVENTURAS POKÉMON









Ya puedes jugar la demo gratuita

Descárgala en tu Nintendo 3DS o Nintendo 2DS

Lee con tu consola este código para descargarla





Y consigue a Greninja Ash en exclusiva para tu Pokémon Sol o Pokémon Luna

www.Pokemon.es/SolLuna

The Pokémon Company

new NINTENDO 3DS | NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS

Sumario

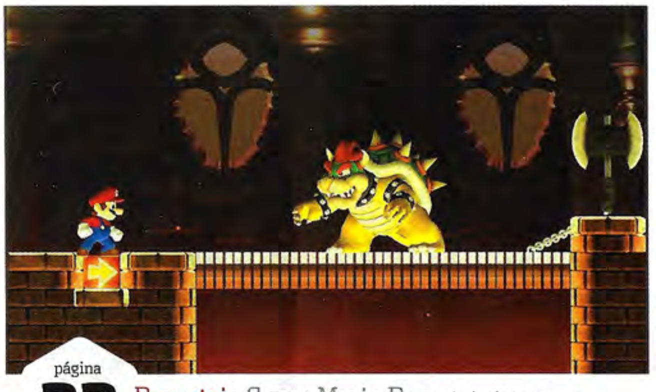
REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 292



Gustavo Acero

Bienvenidos

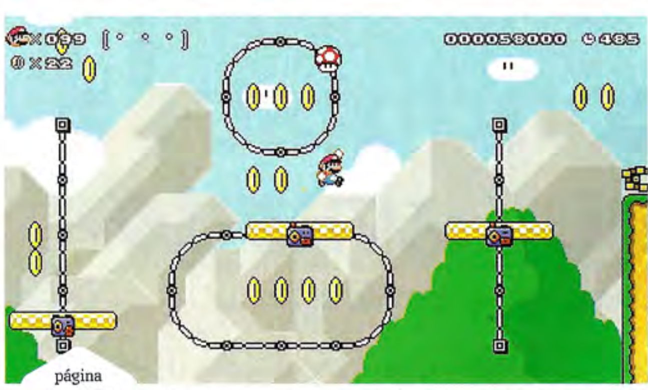
Ni en mis mejores sueños imaginé que acabaríamos celebrando el fin de año más prometedor de Nintendo. Hace dos diciembres era impensable ver a Mario brincando en nuestros teléfonos móviles; hoy escribo con una mano mientras juego con la otra a **Super Mario Run** (vale, me he flipado, pero ya me entendéis), al que hemos dedicado un completo reportaje. Tampoco vaticiné que la "mini-smísima" **NES** se convertiría en la consola más codiciada de estas Navidades, ni que **Pokémon GO** batiría todos los récords históricos, ni siquiera que **Pokémon Sol y Luna** eclipsaría a cualquier lanzamiento de la saga veinte años después. Tampoco vi venir que **Nintendo Switch** sería la primera consola doméstica que podremos transformar en portátil para recorrer Hyrule al aire libre en el mayor **Zelda** jamás creado; y precisamente ese "Switch", que significa "cambio", es el que también vivirá la **Revista Oficial** con el aluvión de nuevos contenidos que os esperan a partir de enero. Pero ahora disfrutad del último número del año antes de que vuelvan a casa los Reyes... de la industria.



página 22 **Reportaje** Super Mario Run. Asistimos a un momento histórico: la llegada de Mario a los móviles.



página 30 **Análisis** Pokémon Sol / Luna. Puntuamos el juego más esperado, y te avisamos de que se sale del ránking.



página 40 **Análisis** Super Mario Maker for 3DS. Si no te basta con sus miles de niveles... crea más tú mismo.

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Cada día encuentro algo diferente en Super Mario Maker.



Alfredo Pavez
Espero que 2017 traiga a Occidente al antepasado de cierto abogado defensor...



Luis Galán
NES Mini me pone nostálgico... y vaya repaso le he dado a los Super Mario.



Laura Gómez
Mi Pokédex de Alola ya va por el 75%. De verdad, estoy bien. No os preocupéis.



Samuel González
Estoy impaciente: a los Reyes les voy a pedir que traigan ya la Switch.





Las aldeas o pueblos que se han dejado ver son así de preciosos, pero la banda sonora no se queda atrás: acordes de piano y notas melancólicas que estremecen

Wii U / Switch

Zelda conquista los Game Awards

Breath of the Wild es el 'Juego más esperado del año'.



The Game Awards 2016
Además de premiar a Zelda como juego más deseado de 2016, **Pokémon GO** se llevó los galardones a mejor juego portátil y mejor juego familiar del año.

Los "Óscar" del videojuego han premiado a la mayor aventura de Link incluso meses antes de ver la luz, pero el mayor premio de la gala fue contemplar su segundo y espectacular tráiler repleto de detalles titulado "Vida en las ruinas", que ya va camino de alcanzar los dos millones de visionados.

Espada y Maestra

Perdonad que empecemos por el final, ¡pero es que Link lleva la **Espada Maestra**! Y comparte plano con una misteriosa mujer de Impactante figura; de nuevo, nuestras sospechas sobre los viajes en el tiempo entre la época de esplendor de Hyrule y otra postapocalíptica echan a volar con la misma intensidad que esa **nueva raza de hombres pájaro** similares a los Orni de The Wind Waker, cuyas naves volantes podrían despejar las dudas sobre aquel objeto flotante que algunos atribuían a Altárea.

La otra sorpresa del tráiler fue la aparición de las **primeras aldeas** que tanto echamos en falta en el E3, y nos reconfortó comprobar el nivel de detalle en las casas con tejados curvos de piedra, la ropa







pág 8 Entrevista Pokémon
Hablamos con Junichi Masuda y Shigeru Ohmori, responsables de Pokémon Sol/Luna.



pág 10 Más LEGO
Repasamos las expansiones disponibles para el extensísimo LEGO Dimensions.



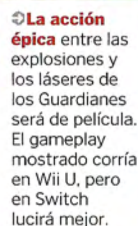


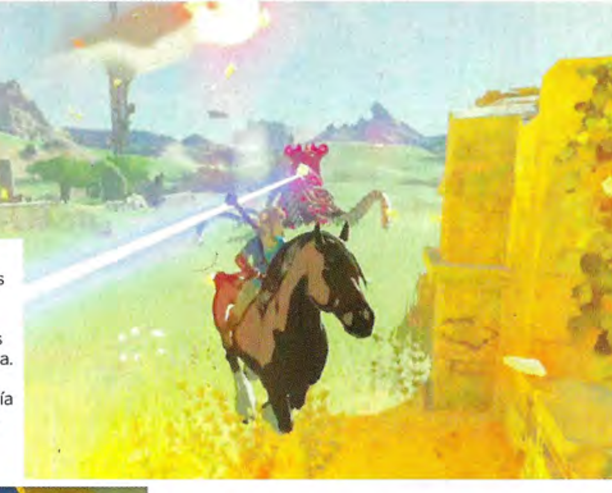
pág 12 Bazar Yo-kai
Un vistazo a los mejores regalos Yo-kai para estas Navidades. Y un concursazo...



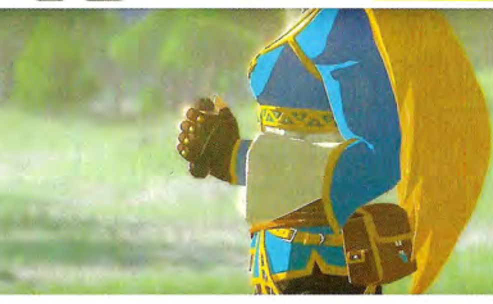
Esta nueva raza con "aires" de Falco Lombardi cuenta con una nave aérea, en una mezcolanza de tecnología ancestral y futurista.







La acción épica entre las explosiones y los láseres de los Guardianes será de película. El gameplay mostrado corría en Wii U, pero en Switch lucirá mejor.



EL NUEVO TRÁILER REVELA PUEBLOS MUY VIVOS, UNA NUEVA RAZA Y LA PRESENCIA DE UNA ENIGMÁTICA CHICA... ¿O SON DOS?

Epona reaparece en el tráiler abriéndose paso entre los Guardianes, con los que Link tendrá más de un "flechazo".

tendida, sus lugareños (perritos incluidos) y la sensación de vida que transmiten, en contraste con las zonas arrasadas como esa ciudadela en ruinas que nos recuerda a la de **Twilight Princess.**

Buenos días, ¿princesa?
Y salió la palabra clave; el mayor enigma que nos dejó el vídeo fue la aparición de una misteriosa chica que bien podría ser la Princesa Zelda con el pelo más largo de la saga; sin embargo, el hecho de que porte la misma vestimenta azul de Link e incluso la tableta Sheikah (también conocida como "el iPad hyliano") reaviva las hipótesis sobre una Link femenina (¿controlable?), ya sea Linkle, la madre de Link, su hermana o una nueva aliada...

Zelda: Breath of the Wild no es el juego más esperado del año, sino de toda la Hyrule Historia.

Seasons of Heaven
Mientras cerramos este número se ha presentado Seasons of Heaven, el primer juego confirmado como exclusivo de Switch. En un futuro en el que la humanidad ha quedado reducida en número, manejaremos a Yann, un chaval con síndrome de Asperger, y a su perro Ani, unidos por un vínculo telepático. La aventura destacará por sus parajes (¡como Breath of the Wild!) y es obra de los franceses AnyArts.

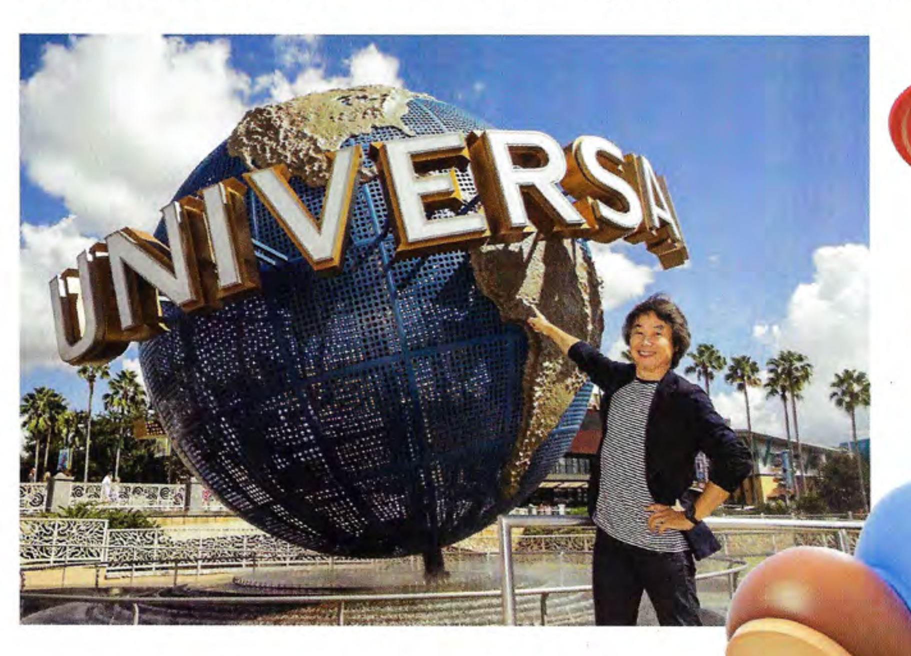




NOTICIA

El Universo Nintendo, en el mundo real

Áreas tematizadas de Nintendo en los parques Universal.



Un sueño imposible: introducirte en el mundo de tus videojuegos favoritos, ver de cerca una planta piraña, esquivar un goomba de un ágil salto... ¿Imposible, hemos dicho? Bueno, a lo mejor esa palabra no existe para Nintendo, porque la Gran N ha anunciado que **los parques de Universal Studios en Osaka, Orlando y Hollywood** contarán con amplias áreas tematizadas inspiradas en videojuegos de la compañía. Nintendo y Universal están trabajando juntos para trasladar a los personajes de Nintendo al mundo real. Estas zonas serán extensas, interactivas y consistirán en **entornos reales repletos de múltiples atracciones, tiendas y restaurantes**. El objetivo: que los visitantes se sientan como si estuvieran jugando a sus videojuegos favoritos, pero esta vez en la vida real. Nintendo ha informado de que estás áreas abrirán por separado durante los próximos años. Por cierto, en el vídeo de presentación del acuerdo, que puedes ver en el canal de Youtube de Nintendo América y donde aparecen Shigeru Miyamoto y el creativo de Universal Mark Woodbury, vemos atrezo de Super Mario. ¿Te apetece darte **un paseo por el Reino Champiñón**?

LOS PARQUES UNIVERSAL DE OSAKA, HOLLYWOOD Y ORLANDO TENDRÁN ATRACCIONES, TIENDAS Y RESTAURANTES NINTENDEROS







Hablamos con

Masuda y Ohmori

Productor de Pokémon Sol / Pokémon Luna — Director de Pokémon Sol / Pokémon Luna

Los máximos responsables del videojuego más exitoso de 2016 responden a las preguntas de la revista.



Junichi Masuda y Shigeru Ohmori posan con Álvaro Alonso, nuestro redactor encargado de la entrevista, que les regaló nuestra revista y Hobby Consolas.

Pokémon Sol y Luna han roto récords de ventas en muchísimos países, incluido España. ¿Esperabais que tuviesen semejante recepción?

Shigeru Ohmori: me he esforzado muchísimo en esta creación y para mí es un honor y una alegría muy grande que se esté disfrutando tanto en todo el mundo y también aquí en España.

Esta año, Pokémon ya había ganado más relevancia que nunca (y mira que era difícil) gracias a Pokémon GO. ¿Creéis que ese éxito previo ha tenido algo que ver en el gran triunfo de Pokémon Sol y Luna?

Shigeru Ohmori: justamente este año es el 20 aniversario de la serie Pokémon, y ha coincidido con el lanzamiento de Pokémon GO; creo que todo esto ha ayudado muchísimo a que Sol y Luna estén teniendo tanto éxito.

Nos han gustado mucho los tres nuevos Pokémon iniciales de esta séptima generación. ¿Cuál es vuestro favorito y por qué?

Junichi Masuda: Tengo un gato en casa, así que el que más me gusta es Litten. Ahora ha evolucionado, pero recuerdo su anterior forma y me trae buenos recuerdos.

Shigeru Ohmori: a mí el que más me gusta es Rowlett porque, con el salto a las tres dimensiones, podemos ver cómo su cabeza gira "klo, klo, klo", lo que lo convierte en el más divertido e interesante.

Pokémon Sol y Luna es un juego enorme y muy completo, pero ¿hay alguna característica que os hubiera gustado incluir en Pokémon Sol y Luna y por falta de tiempo u otros motivos no haya sido posible?

Shigeru Ohmori: somos muchísima gente en el desarrollo, todos aportamos muchísimas ideas, y el proceso siempre es el de elegir cuáles son las mejores o cuáles son las más realizables e ir descartando las que no. Así que, al final, siempre hay muchísimas cosas que se quedan sin ser implementadas.



¡Pikachu en Madrid!

Esta entrevista la realizamos durante la estancia, a principios de diciembre, de Shigeru y Junichi en Madrid para asistir a Juvenalia. Allí Pokémon contó con 600 m2 en los que los fans se hicieron fotos con Pikachu, aprendieron paso a paso las claves para hacerse con todos en Pokémon Sol y Pokémon Luna o jugaron en el escenario con youtubers especializados en Pokémon. También hubo una gymkana Pokémon y sorteos de regalos para los participantes, entre otras muchas actividades. Ah y, antes de acudir al avento, el mismísimo Pikachu se dio un paseo por algunos de los lugares más turísticos de la capital.







que sorprendan al jugador, por ejemplo, después de Blanco y Negro la gente pensaba que iba a salir Pokémon Gris, pero sacamos Blanco y Negro 2. Y lo mismo con X e Y, que en su lugar sacamos Rubí Omega y Zafiro Alfa. Ahora la gente pensaba que lo que vendría sería Pokémon Z, pero aprovechando que es el 20 aniversario, volvimos a sorprender con Sol y Luna.

"REALMENTE, NUNCA TENEMOS PENSADO HACER UNA TERCERA EDICIÓN DE CADA JUEGO. SIEMPRE QUEREMOS SORPRENDER"

¿Qué opináis de la hazaña del jugador que ha conseguido derrotar al Alto Mando sólo con un Magikarp? ¿Pensabais que algo así sería posible?
Junichi Masuda: siempre hay alguien que es capaz de hacer algo que nosotros pensábamos que no era posible, y el estar siempre pendiente de estas cosas y enterarnos es algo que nos divierte bastante. Siempre nos sorprenden con nuevas cosas.

¿Tenéis pensado incluir nuevos complementos (ropa, cortes de pelo, etc.) en Sol y Luna?
Junichi Masuda: Por ahora no.

¿Y habéis pensado en ampliar la aventura a través de DLCs?
Junichi Masuda: No, tampoco (ríe).

¿Por qué nunca llegamos a ver un hipotético Pokémon Z?
Junichi Masuda: realmente nunca tenemos pensado hacer un tercero, siempre queremos hacer cosas

Una pregunta que se hacen muchos fans que conocieron los inicios de la saga. ¿Existe la posibilidad de que volvamos a ver, algún día, un juego al estilo de Pokémon Stadium o Pokémon Colosseum?
Junichi Masuda: No (ríe).

¡Nintendo lanza consola en tan sólo unos meses! ¿Qué opináis de Nintendo Switch? ¿Creéis que tiene potencial?
Junichi Masuda: estoy deseando que salga a la venta, ver qué juegos tiene y descubrir lo que es capaz de hacer. Tengo muchas ganas de verla.



BIOGRAFÍAS



Junichi Masuda

Es parte de Game Freak desde que se fundó la compañía en 1989. Su primer trabajo fue como músico en Medal Palace de NES. En Pokémon Rojo / Verde fue músico y programador, y fue implicándose cada vez más en la saga, en aspectos como diseño y elección de Pokémon y la dirección, hasta que alcanzó el puesto de Productor.



Shigeru Ohmori

Su debut en el mundo de los videojuegos se produjo en 2002 con Pokémon Rubí y Zafiro, en el que trabajó como diseñador de juego y mapas. Siguió siendo uno de los diseñadores más importante de la franquicia hasta que en Pokémon X / Y ocupó el puesto de Director de Planificación. En Pokémon Sol y Luna ha sido Director.

Wii U

LEGO DIMENSIONS

STARTER PACK

➲El Starter Pack lanzado en septiembre incluye la base, el batmóvil y las figuras de Batman, Gandalf y Supercool.

➲La base no sirve sólo para utilizar a los personajes en el juego: es clave también para resolver puzles.

LEGO Dimensions vuelve a crecer con nuevos sets

El videojuego "toys to life" (con figuras de juguete) de LEGO y Warner debutó en septiembre y ha crecido con casi una veintena de sets en apenas tres meses.

Aunque a España llegó casi con un año de retraso respecto a otros territorios como Reino Unido, ya es posible encontrar todos los packs de expansión en las tiendas. Así, a finales de septiembre se lanzaron todos los packs del Año Uno, con licencias como Dr. Who o Los Simpson (y que nos ponían al día con al resto de territorios) y en octubre asistimos a la 1ª oleada del Año Dos.

Este Año Dos arrancó con interesantes licencias, como Mission: Impossible o El Equipo A, e introdujo los llamados Story Pack, que incluyen un nuevo portal para adornar la base y seis nuevos niveles de juego. Las encargadas de dar el pistoletazo de salida a estos nuevos packs fueron las nuevas Cazafantasmas. Además, esta primera oleada trajo otros interesantes añadidos, como las Arenas de Batalla o modos multijugador local a pantalla partida para cuatro jugadores, o la posibilidad de elegir los datos de qué packs queremos instalar (antes se instalaban todos).

La segunda oleada de packs del Año Dos se puso a la venta a mediados de noviembre y, de nuevo, ha estado compuesta por seis nuevos packs, entre los que hay de todo, desde un Story Pack que recrea la película "Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos" a otros centrados en licencias ochenteras, como los Gremlins o E.T., o incluso dedicados a mitos del videojuego como Sonic (y que recrean todo, desde niveles míticos a efectos de sonido, banda sonora...). Todo con un gran acabado, tanto por la parte juguete (las figuras son una monada, ya sea Sonic, E.T. o Gizmo), como por la parte videojuego, con unos mundos y niveles que saben capturar, con desbordante humor y cariño, las licencias que recrean. ¡Encantarán a sus fans!





Story Pack Fantastic Beasts

Con más de 260 piezas, este set te permite construir la entrada del MagiCongreso Único de los Estados Unidos (o MACUSA) con el que adornar tu portal, e incluye al protagonista, Newt Scamander, y al travieso Niffler. Con ellos "jugarás" la película lo largo de seis niveles. Y da acceso al mundo libre de Animales Fantásticos, y a una nueva arena de batalla.



"Story pack". Añade seis nuevos niveles al juego, que recrean la película homónima con gran sentido del humor (y con un cuidado doblaje al castellano).



Team Pack Gremlins

Casi 100 piezas para construir a Gizmo, Stripes, el coche RC y la cámara. Con ellos accederás al mundo de aventura (o mundo abierto) inspirado en la peli, con multitud de zonas que recrean sus mejores escenas: no faltan el cine, el centro comercial, la piscina, ni la BSO de la peli.





El mundo de aventura recrea Kingston Falls, el pueblecito nevado de la película. De hecho, no falta ninguno de sus lugares clave.

Level Pack Sonic

Revive momentos de Sonic (desde el original de Megadrive a Sonic Adventure...) al estilo LEGO. Todo muy cuidado: melodías originales, duelos con Robotnik, mundo abierto...



Shadow, Tails, Knuckles y compañía tampoco faltan a la cita, y se asoman en algunas escenas de vídeo y niveles.

Y tres nuevos Fun Packs, para todos los gustos



E.T. El extraterrestre. Incluye la figura de E.T. y el teléfono, que dan acceso a un mundo abierto repleto de secretos. ¡Y con bicis voladoras!



Hora de aventuras. Incluye a la cañera Marceline Chupaalmas y su diabólico amplificador, que dan acceso al mundo de la serie.



Fantastic Beast. Tina Goldstein y el Mal Acechante, con los que puedes acceder a su mundo de aventura, el Nueva York de los años 40.

Navidad con YO-KAI WATCH

Ha sido un gran éxito en 2016, y no sólo en 3DS: YO-KAI WATCH ha conquistado la televisión y las jugueterías. ¡Y estos productos seguirán arrasando estas Navidades!

Juguetes

Hasbro es la compañía licenciataria que más productos YO-KAI WATCH lanza. Su gama de juguetes incluye el YO-KAI WATCH, los sobres de medallas para el mismo y varias líneas de muñecos.



Yo-Kai Watch (reloj)

Hasbro 23,99 €

¡El mismísimo reloj Yo-kai Watch puede ser tuyo! Introduce en él la medalla Yo-kai que quieras y escucharás sonidos, músicas y frases de la serie. Incluye las medallas de Jibanyan y Whisper (el resto de las medallas se venden por separado).



Sobres de medallas

Hasbro 3,00 €

¡Cada sobre incluye tres medallas sorpresa de tres Yo-kai! Hay más de 100 para coleccionar, y puedes usarlas con tu reloj Yo-kai o escanearlas en el videojuego (gracias a la cámara de 3DS) y en la aplicación para móviles Yo-kai Watch Land.



Álbum Medallium

Hasbro 16,99 €

El álbum en el que Nate colecciona sus medallas puede ser tuyo. Trae 4 páginas para guardar medallas Yo-Kai, 2 páginas para medallas de Tribu y una medalla exclusiva de un Yo-kai. Y por separado se venden páginas con biografías de Yo-kai.



Accesorios para el reloj Yo-kai

Hasbro 12,00 €

Personaliza tu Yo-kai Watch con estos accesorios. Hay dos packs, de Jibanyan y de Komasan que, además de la cubierta principal dedicada a su personaje, traen adornos de otros Yo-kai para la correa.



Figuras con medalla

Hasbro 6,99 €

¡En esta colección, cada figura trae su medalla, que puedes usar con el reloj Yo-kai. Hay de Jibanyan (dos modelos), Flamileón, Komasan, Cotilleja, Whisper, Komajiro, Noko, Nihablar, Robonyan y Pelochnyan



Figuras transformables

Hasbro 16,00 €

¡Menudo flipe estas figuras! Son Yo-kai que cambian de forma: Jibanyan se transforma en Badinnyan, Whisper se viste de mayordomo y Komasan se pone traje. Cada figura trae su medalla.



Minipeluches Yo-kai

Hasbro 16,95 €

¡Pero que cosa más mona! Estos minipeluches miden unos 15 centímetros y los hay de Jibanyan, Komasan, Kappadante, Flamileón, Robonyan y Whisper.



Figuras Fosforescentes

Hasbro 14 €

Estos Yo-kai brillan en la oscuridad... ¡y cambian de expresión! Cada figura viene con varias pegatinas de expresiones faciales, y las hay de Jibanyan, Komasan y Robonyan.



Libros

Títulos dirigidos al público infantil.



YO-KAI WATCH

Planeta 6,95 € - 8,95 €

Tres libros para mayores de 5 años. En "¿Dónde está?" buscamos personajes en escenarios de la serie; "Enemigo público Número Uno" es una historia de aventuras; y "¿Quienes son estos Yo-kai?" narra la historia de Nathan y su amistad con los Yo-Kai.

Consola 2DS

Además del juego por separado, tambiés está disponible esta edición especial de Nintendo 2DS.



2DS edición YO-KAI WATCH

Nintendo 99,90 €

¡Una oferta increíble! Una preciosa 2DS azul y negra con el juego YO-KAI WATCH preinstalado. ¡El título con el que empezó la fiebre!

Accesorios

Una de las compañías líderes en accesorios para videoconsolas, Indeca, también dispone de una línea de productos YO-KAI WATCH de primera calidad. ¡Échales un vistazo!



Bolsa para 3DS

Indeca 9,95 €

Para que tu 3DS viaje en perfectas condiciones: una bolsa con cremallera, ilustrada con los personajes más importantes de YO-KAI WATCH. Además, garantiza que los Yo-kai no se escapen de tu consola. Es broma.

Auriculares

Indeca 17,95 €

Para que escuches a la perfección tu consola o cualquier otro dispositivo electrónico sin que se entere nadie. Y con Nathan en una oreja y Jinbanyan en la otra.



Mando de Wii + nunchako

Indeca 29,95 €

Esto sí es jugar con estilo. El mando de Wii y el nunchako, también compatibles con Wii U, decorados con los héroe de YO-KAI WATCH. El mando principal incluye tecnología Wii MotionPlus, para detectar con total precisión tus movimientos.





Kit para 2DS, con funda incluida

Indeca 15,95 €

El kit definitivo para los fans de Yo-kai que tengan una 2DS. incluye funda para la consola, tres cajas para guardar cartuchos, una correa decorada con tus Yo-kai favoritos, dos stylus y pegatinas Yo-kai.







Manga

El cómic obra de Noriyuki Konishi narra como los Yo-kai ponen patas arriba la vida de Nathan.

Yo-Kai Watch

Norma Editorial
7,95 € cada tomo

Las aventuras de Nate, Katie y compañía en un manga divertidísimo, en blanco y negro y con 188 páginas por tomo. Ya están a la venta los cuatro primeros, y Norma tiene previsto lanzar el quinto el 24 de febrero.



Serie en DVD

Los 13 primeros capítulos de la serie que arrasa en televisión ya están disponibles en DVD.

Temporada 1 Primer Pack

Selecta Vision 30,70 €

Por fin, acaba de salir a la venta el DVD de la serie. Son los trece primeros capítulos en edición internacional. Esperemos que pronto se anuncien las siguientes entregas (la temporada 1 consta de 47 capítulos y aún no se ha emitido por completo en nuestro país).



¡En noviembre llega a las librerías!

EL LIBRO DE ESTAS NAVIDADES PARA LOS JUGONES

256 páginas llenas de recuerdos imborrables
que repasan la época dorada de Hobby Consolas



HAZ TU RESERVA YA EN
store.axelspringer.es
y te lo mandamos sin gastos de envío



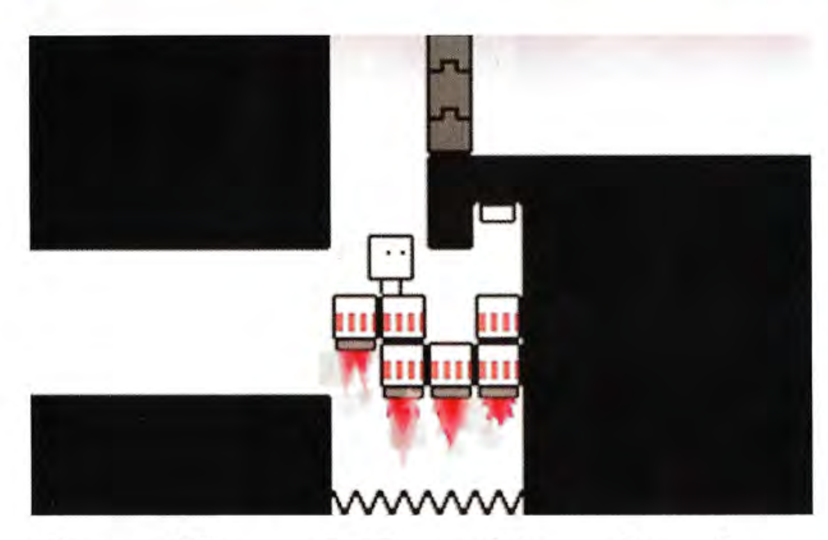
Nacidos junto a la vieja Wii, los Mii han evolucionado durante estos años y siguen siendo muy populares. En esta ocasión protagonizan un juego de rol, ya disponible en Japón. ¡Ah, y qué buena pinta tiene el nuevo BoxBoy!



The Alliance Alive, el 30 de marzo en Japón



El nuevo juego de rol para 3DS de FuRyu (creadores de The Legend of Legacy), del que os hablamos el mes pasado, ya tiene fecha en Japón, y además la compañía ha revelado nuevos detalles. La historia estará escrita por Yoshitaka Murayama, el creador de la mítica saga Suikoden. Tal como ya os contamos, habrá nueve protagonistas con historias conectadas, a los cuales podéis ver en esta pieza de arte de aquí al lado. El tiempo dirá si el juego llega a nuestras fronteras.



Goodbye! BoxBoy!, el final de la trilogía

HAL Laboratory ha anunciado una nueva entrega de esta serie de plataformas y puzles para la eShop de 3DS, que seguirá la senda marcada por BoxBoy! (2015) y BoxBoxBoy! (2016), pero con nuevas mecánicas y habilidades. Al igual que en sus predecesores, habrá que superar niveles de avance lateral usando las cajas de nuestro protagonista Qbby para salvar los obstáculos. En esta ocasión habrá nuevos tipos de cajas: el primer vídeo muestra cajas explosivas con las que destruir suelos y paredes, y cajas autopropulsadas para volar. Además, el día que este juego llegue a la eShop japonesa (2 de febrero), también estará en las tiendas una edición especial física que incluirá los tres juegos de BoxBoy!, un CD con 34 canciones de la banda sonora y una nueva figura amiibo de Qbby que desbloqueará ciertos secretos. ¿Será la última aventura de Qbby?



BREVES...

Nuevo juego de Doraemon para 3DS

FuRyu lanzará otro juego más de acción y aventura protagonizado por el gato cósmico y su amigo Nobita, basado en la próxima película Doraemon the Movie 2017: Great Adventure in the Antarctic Kachi Kochi. Será el decimotercer juego de Doraemon en 3DS (con este habrá ya seis de acción y aventura, seis educativos y uno tipo party), aunque ninguno ha salido fuera de Japón. Esta nueva entrega llegará a las tiendas japonesas el 2 de marzo, dos días antes del estreno nipón de la película.

Yu-Gi-Oh!, un millón de descargas

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters: Ultimate Card Battle, que salió como free-to-play el pasado julio en la eShop nipona, ha superado el millón de descargas en Japón. Se espera que el juego llegue a las eShop occidentales, pero aún no se sabe cuándo.

Luchador de Pokkén Tournament

La versión de recreativa del juego de lucha de Pokémon cuenta ya con un nuevo luchador en Japón: Empoleon. Este poderoso Pokémon tipo Agua /Acero usa sus aletas como cuchillas. No sabemos si llegará a la versión de Wii U.









EL LANZAMIENTO DEL MES

Miitopia

Nuestros Mii, ahora en un gran juego de rol.

Los Mii protagonizan un nuevo juego para 3DS, que podría definirse como una especie de Tomodachi Life rolero. Nosotros somos los grandes héroes de esta aventura, pues podemos escoger los Mii que queramos tanto para el héroe como para los tres acompañantes del grupo. El juego cuenta con varias clases habituales en el género como mago, sacerdote e incluso gato (la cual nos recuerda al gatomante de Bravely Second). Pero no sólo los buenos están representados por Mii: también hay que elegir uno para el villano, el Señor Demonio. ¿Tenéis algún amigo o familiar que pegue bien en el papel de malo? Es un juego de rol simpático y ligero, pero a la vez muy completo: más de 250 monstruos diferentes contra los que luchar por turnos, más de 700 piezas de equipamiento, relaciones entre personajes en las posadas, compatibilidad con amiibo para desbloquear trajes, etc. ●



Lanzamiento en Japón: 8 de diciembre

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Dragon Ball Fusions (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **17 de febrero de 2017**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **primavera 2017**



Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito (3DS) Square Enix
Fecha europea: **20 de enero**



Monster Hunter Stories (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**



One Piece: Great Pirate Colosseum (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Monster Hunter XX** (3DS)
Compañía: **Capcom**



3. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



4. **Momotaro Dentetsu 2017** (3DS)
Compañía: **Nintendo**



5. **Megami Meguri** (3DS)
Compañía: **Capcom**



amiibomania

Galería del coleccionista

La familia amiibo sigue creciendo y queremos ver cómo van llenando vuestras habitaciones. Sólo tenéis que subir una foto a Twitter con #amiibomaníaRON para lucirlas ante toda España.



Chips @Dr_chips_

Las tarjetas amiibo de Animal Crossing también tienen grandes coleccionistas como Chips, aunque menudos atascos de caravanas se deben de formar en su pueblo...



SeyiBass @Bassergius

Más que una colección, esto parece una ludoteca de sagas nintenderas. Acompañar cada estante con sus respectivos amiibo hace que apetezca rejugarlos todavía más.



danizurrichu @danizurripani

¿Qué amiibo se esconderá en esa Master Ball? Lo que sí está claro es que Dani es fan de la revista: esos estuches de lata y ese diorama de Animal Crossing nos suenan...



Lázaro @LXPkmn

La foto de Lázaro es tan "panorámica" que no nos ha cabido en la página; además, están tan bien colocaditos que nos daría palo coger un juego. ¡A ver dónde mete los de Switch!

amiibo del mes:

Link Ocarina of Time



La serie del 30º Aniversario de Zelda ya está en las tiendas e incluye el nostálgico amiibo de Link con su ocarina de Nintendo 64. El tiempo pasa más rápido contemplándolo... y jugando con él así:

TLOZ: Twilight Princess Wii U

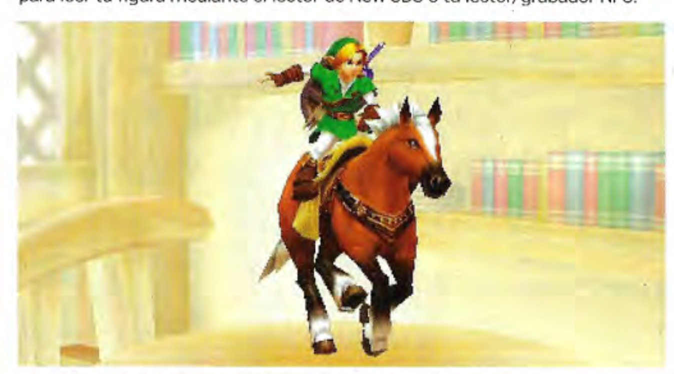
La mejor remasterización del año es la oportunidad perfecta para estrenar a tu nuevo amiibo de Link, que repone las flechas del carcaj al instante, al igual que los amiibo de Toon Link y el de Link de la serie Super Smash Bros. Y si quieres desbloquear la Cueva de las Sombras, Link Lobo es tu hombre... lobo.



Además de flechas ilimitadas en Twilight Princess, también nos proporcionará filetones de carne en Zelda: Breath of the Wild. Os contamos más en la Comunidad.

Picross 3D: Round 2 3DS

Usa el Link de Ocarina of Time o cualquier otro Link para desbloquear los puzles adicionales que esconden figuras nintenderas y bien acabadas como esta. Cuando completes suficientes puzles, aparecerá "Mi álbum de amiibo" para leer tu figura mediante el lector de New 3DS o tu lector/grabador NFC.



Los dioramas de sagas de Nintendo son tan detallados como este Link ecuestre o los de Super Mario y Kirby, pero no los verás hasta eliminar todos los bloques.

AC: New Leaf Welcome amiibo 3DS

La última actualización gratuita permite usar la figura de Link (o su tarjeta amiibo) para invitar a animales aleatorios de la saga como Link Lobo o Epona a tu pueblo con su propia autocaravana, que incluye diseños, muebles, objetos decorativos y vestimentas zelderas. ¡Hyrule va sobre ruedas!



La cantidad de elementos desbloqueables hacen de Animal Crossing New Leaf Welcome amiibo uno de los juegos que mejor aprovechan la función amiibo.

También compatible con:

- **TLOZ: Breath of the Wild (2017)** Wii U / Nintendo Switch
- **Super Mario Maker** Wii U / 3DS
- **Super Smash Bros.** Wii U / 3DS
- **Hyrule Warriors / Hyrule Warriors Legends** Wii U / 3DS
- **Mario Kart 8** Wii U
- **Mini Mario & Friends: amiibo Challenge** Wii U y 3DS
- **Chibi-Robo! Zip Lash** 3DS
- **Mario Party 10** 3DS
- **Yoshi's Woolly World** Wii U
- **Kirby: Planet Robobot** 3DS
- **amiibo Touch & Play** Wii U
- **New Style Boutique 2 - ¡Marca tendencias!** 3DS
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wii U
- **Pokkén Tournament** Wii U
- **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Rio 2016** 3DS

La Trifuerza restante

La colección del 30º Aniversario de The Legend of Zelda se completa con otras tres figuras desbordantes de nostalgia, compatibles con los mismos juegos y el futuro Zelda: Breath of the Wild. Pues habrá que pedírselas a los Reyes... de Hyrule.



Toon Link de The Wind Waker es el que lleva la batuta en la saga.



Toon Zelda está recreada con mucho detalle: ropa, corona, guantes, pelazo...



Link de 8-bits es el mejor homenaje al origen de la leyenda... y a NES Mini.



amiibopics

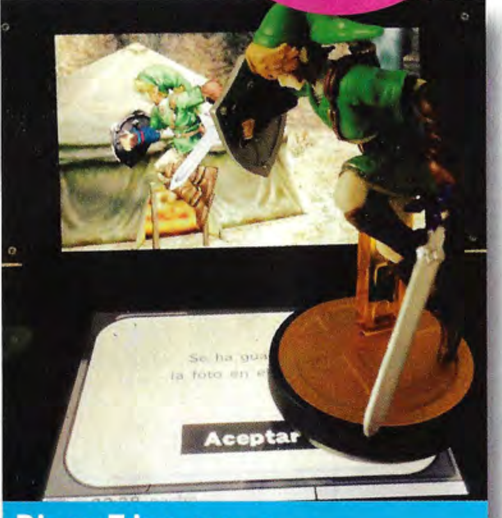
Deléitanos con tu foto más artística utilizando #amiibomaníaRON y podrás ganar un amiibo.





El mes que viene enviaremos otro amiibo al autor de la foto más chula u original que subáis a Twitter con la etiqueta **#amiibomaníaRON**. ¡Este mes gana Diego!

Foto Ganadora
Te llevas este amiibo de Splatoon



Diego Trigo @trigodiego

¡Felicidades! Has convertido tu New 3DS en un espejo de Link gracias a "la foto de su foto" en Super Smash Bros. Clavaditos.



T CAS @T_CAS33

Qué seta tan rara se encontró este buen lector cuando fue al campo a por musgo para el Belén...



Óscar Luis Fdez. @oscarluisfc

Hay amiibos que vuelan, como el Bowsy de Álvaro y su padre Bowser; perdón, Óscar. ¡No le pierdas el hilo!



Marc @CrobbYT

Yoshis de lana contemplan el atardecer en otra fotaza de Marc. ¿O estarán viendo llegar al amiibo de Poochy...?



Roberto @Romago89

Este inkling destiñe más de la cuenta, pero compensa su defecto de fábrica con los extras que añade a Splatoon.



arnau 1106 @Arnau06G

Mewto usa su poder mental para hacer hueco a Pokémon Sol y Luna en su colección. ¡Buena idea, Arnau!

Parecen oficiales, pero son... amiimods

No las busques en tiendas, porque sólo las encontrarás aquí y en las redes de sus autores: artistas que llevan el "fanart" a un nivel superior, modificando sus amiibo favoritos para transformarlos en revisiones alucinantes. Este mes nos hemos quedado prendados de estos cuatro; ¿cuál te flipa más?



Galacta Knight es el archienemigo de Meta Knight y, tras su paso por Planet Robobot, **Sunnydeng** le ha dado alas a su creatividad... y a su amiibo.



Waluigi ya tiene medio de transporte, aunque no sabemos si Mario está informado. Habrá que preguntarle a **Sychogamer**, ideólogo de este robo.



Mewtwo Sombrío se sale de Pokkén Tournament gracias a las buenas artes de **GandaKris**; a esta experta en amiimods ya nadie le hace "sombra".



A Ganondorf le pirra el oro, pero no sabíamos que tanto como para acabar hecho un Rey Midas. Espectacular baño de quilates del artista **Mike91444**.


SUPER MARIO RUN™
Disponible desde el 15 de diciembre en la App Store de iPhone y iPad
¡Bájate GRATIS la versión de prueba! Juego completo, 9,99€
(no hay micropagos)
Mario, héroe en los móviles
Simple pero adictivo. Super Mario se adapta a la jugabilidad para smartphone, y vuelve a ser genial.



El Control: juega con una mano

Uses el índice o el pulgar (si sostienes el móvil con la mano con la que juegas), en Super Mario Run toda la acción recae sobre un sólo dedo. El fontanero **se desplaza de forma automática** y dependerá de nuestros reflejos que consiga todas las monedas del nivel o salte en el momento adecuado para tomar bifurcaciones o atajos. ¡Hay que ser observador!

El salto en pared vuelve en este título. Tocad la pantalla en el momento preciso para llegar a todos los rincones.

Mario es capaz de hacer saltos muy largos, para ello tenemos que mantener el dedo en la pantalla. Si queremos hacer saltos breves, habrá que quitar el dedo.

El fontanero trae movimientos nuevos: ahora esquiva de forma automática a los enemigos con mucho arte. ¡Mario se une al fenómeno parkour!

Modo MUNDOS

Una vez más Bowser hace de las suyas y, como es tradición, Mario piensa pararle los pies. Este modo, que actúa como historia, nos llevará a lo largo de **6 mundos** con **4 niveles cada uno.** A primera vista, puede parecer que son pocos niveles, pero ofrecen un gran aliciente para **rejugarlos**: en cada nivel habrá **5 monedas moradas** que conseguir; si lo logramos, aparecerán 5 monedas morado oscuro, y, si hemos logrado eso, veremos **5 monedas negras** en el nivel. ¡Aquí comienza el verdadero reto! Contando estas variaciones, será como tener **unos 72 niveles** que superar, cifra nada desdeñable.



Los niveles siguen la línea establecida por la serie New Super Mario Bros.



Mario conserva las habilidades de sus juegos de consola, y gana nuevas.



El momento del salto también será decisivo para tomar bifurcaciones.



Las laberínticas mansiones encantadas harán acto de presencia.



Ese interruptor rojo hará que Mario se detenga. Aprovecha para observar el entorno.



¿Ves las flechas en el suelo? Si pasa sobre ellas, Mario avanzará hacia la izquierda.



Intentar conseguir todas las monedas del nivel supone un gran reto hasta para los veteranos.



¡Juega varias veces cada nivel y fíjate en los posibles caminos alternativos! Es la única manera de conseguir las cinco monedas moradas.

Modo MI REINO

¿Has soñado alguna vez con tener tu propio **reino Champiñón**? Super Mario Run ofrece la posibilidad de personalizar nuestro reino pagando un módico precio en monedas (del juego, claro...). ¡Cuanto **más avances en el Modo Mundos, más objetos desbloquearás**!



Los Toad que conozcamos en el Modo Carrera harán de mano de obra a la hora de construir.



La selección de objetos es bastante variada. ¡Tu reino será personal y único!

¡SÚPER CONSEJO!

Algunos objetos nos darán un bonus de monedas o tickets cada ciertas horas. ¡Pensad bien qué construís!

Modo CARRERA

Ha llegado la hora de demostrar que eres el mejor. En este modo, nos enfrentamos al **fantasma de otro usuario**. En función de lo bien que nos desenvolvamos en el nivel, más **Toad nos animarán**; cuando el tiempo se acabe, quien cuente **con más apoyo de ellos**... ¡Ganará! Es un modo para jugar sin parar.



En este modo, no hay meta: avanzamos hasta que se acaba el tiempo.



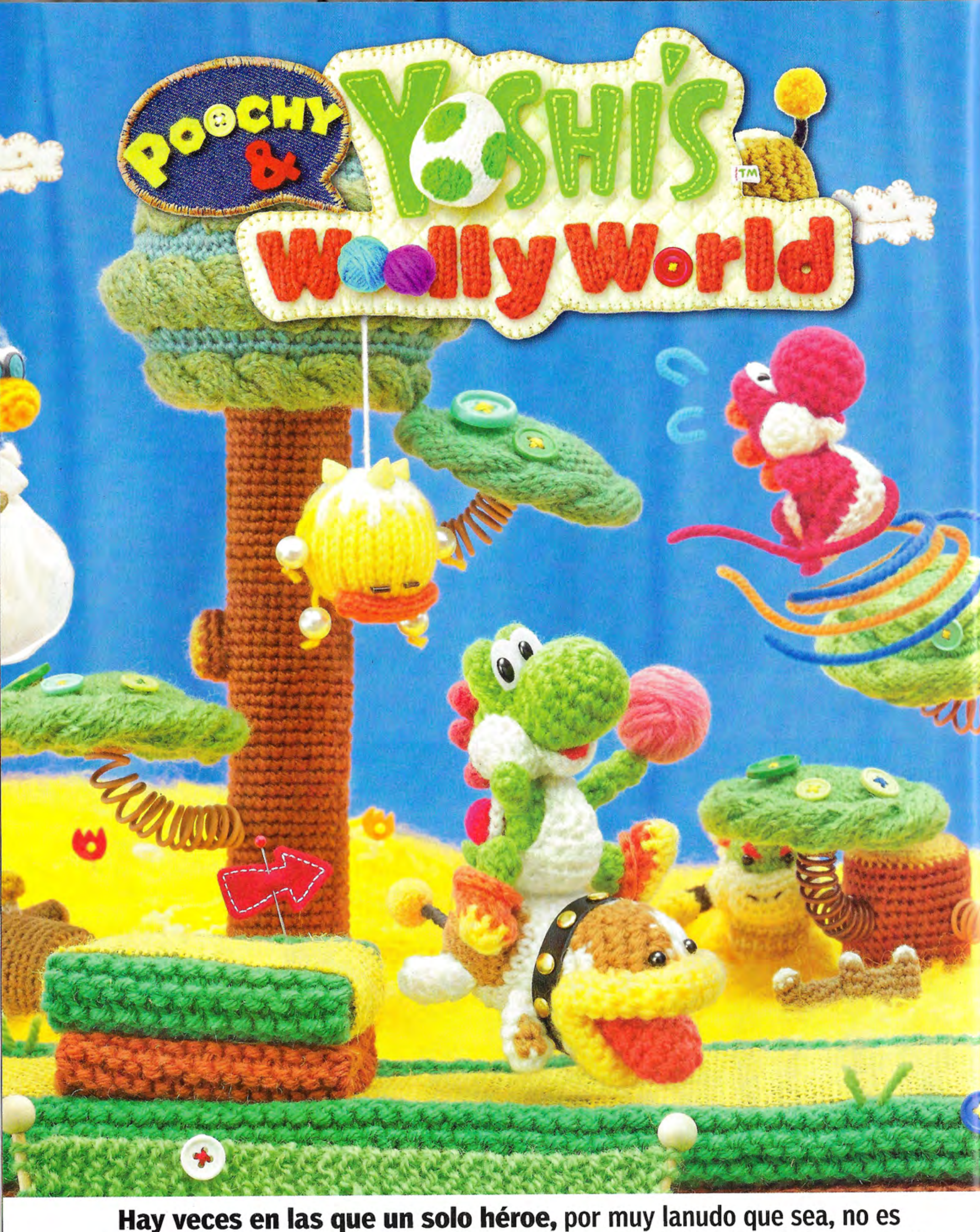
Ser el primero no significa ser el mejor, aquí gana quien más puntúa.



A pesar del idioma de las pantallas, el juego está en castellano.



Tú objetivo debe ser desatar la Fiebre del Oro: volver a los Toads locos de verdad. Así multiplicarás tu puntuación



Hay veces en las que un solo héroe, por muy lanudo que sea, no es suficiente. Y por eso Yoshi va a necesitar la ayuda de su más fiel amigo, el perro Poochy, en esta versión para 3DS de uno de los mejores juegos de Wii U.











GOOD-FEEL
3DS
3 DE FEBRERO

En Junio de 2015, quedamos asombrados por **la belleza y la imaginación** de Yoshi's Woolly Word para Wii U. El estudio japonés **Good-Feel** superó con ese juego la que por entonces era su obra magna, Kirby's Epic Yarn para Wii, ofreciéndonos un plataformas 2D de deslumbrante aspecto, con gráficos tejidos con hilos de lana, y encantador desarrollo, gracias a un diseño de niveles de creatividad deslumbrante. Ahora, este mismo estudio tiene casi terminada **la versión para 3DS de su juego**, y de nuevo va a asombrarnos: no sólo va a meter en un cartucho todo el juego de Wii U, sino que ha añadio muchas novedades... como supondrás por el nuevo título: Poochy & Yoshi's Woolly World.

El dino más mono

Isla Remiendos es un paraiso tejido con lana en el que vive en paz una tribu de Yoshis de ese mismo material. Pero la apacible vida de estos dinos se ve interrumpida por **la aparición de Kamek**, también lanudo pero muy malvado: el brujo transforma en ovillos a casi todos los Yoshis y escapa con su botín de lana. Menos mal que un Yoshi verde ha logrado salvarse y se lanzará a rescatar a su compañeros en una aventura que conservará **todos los niveles de Wii U**: 48, divididos en 8 mundos, más algunos niveles secretos que se desbloquearán recogiendo coleccionables. Así, nos espera un viaje de plataformeo 2D marcado por **las habilidades del dinosaurio**, capaz de zamparse a sus enemigos y convertirlos en ovillos que luego puede arrojar, y de saltar y mantenerse en el aire agitando sus patas. Y lo mejor es que cada nivel del juego sabrá sorprender, ofreciendo enemigos, tipos de plataformas y mecánicas nuevas y diferentes, incluyendo algunas zonas que

Yoshi vuelve con todos los niveles de la versión de Wii U y otros nuevos protagonizados por Poochy.





habrá que superar contrarreloj y en las que Yoshi se transformará para ganar nuevas habilidades: se convertirá en moto, paraguas, avioneta, topo, sirena...

El mejor amigo del dino

Y hasta aquí todo lo que ya disfrutamos en Wii U. ¿Dónde estarán las novedades? La más importante es el **mayor protagonismo de Poochy**, el amigo canino de Yoshi. Si en el juego de Wii U nos acompañaba en algunas zonas, sirviendo como montura invulnerable a muchos peligros, en 3DS se convertirá en protagonista de **sus propios niveles**: Poochy correra sin parar y nosotros controlaremos sus saltos con el objetivo de conseguir el mayor número de gemas antes de alcanzar la meta. Además, vamos a constatar que este perro no es

Crea tus patrones

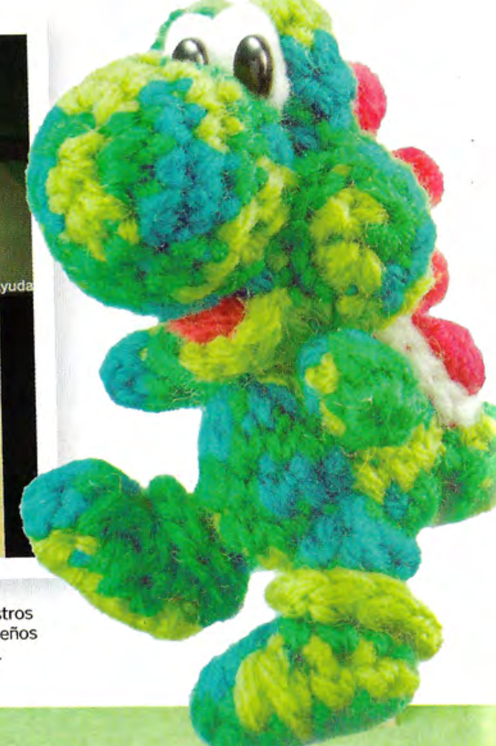
Si en Yoshi's Woolly World para Wii U desbloqueábamos un montón de Yoshis de diferentes colores, la versión para 3DS irá un paso más allá: pintaremos nuestros propios patrones. ¡Así jugaremos con Yoshis de aspecto 100% personalizado!



Habrá dos modos de personalización: en el primero elegiremos patrones ya creados para aplicarlos a Yoshi, y en el segundo los dibujaremos nosotros mismos.



Este es el menú que nos permitirá pintar nuestros patrones. Como podéis ver, se podrán aplicar diseños diferentes a distintas partes del cuerpo de Yoshi.

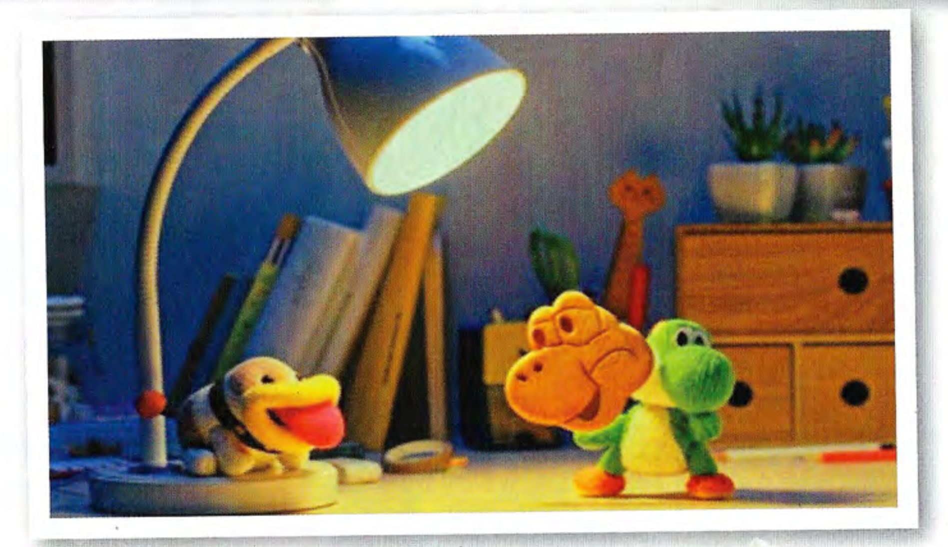







único en su especie: **los Poochitos**, cachorros no sabemos si con alguna relación familiar con Poochy, harán acto de presencia: seguirán a Yoshi y armarán jaleo cuando estemos cerca de algún secreto o coleccionable. Por último, el nuevo **amiibo lanudo de Poochy** servirá para "invocar" al perro en cualquier momento y que nos ayude a superar más comodamente el nivel.

Las "poochynovedades" no serán las únicas: destaca también el nuevo editor de patrones para Yoshi. Y aún quedan dudas por resolver: ¿se conservará el modo a dobles de Wii U?; ¿con qué figuras amiibo será compatible? A falta de estas respuestas, lo que tenemos claro es que estamos ante un juego que **aspira al trono de las plataformas 2D** en la portátil. Que Mario, Kirby y Donkey se vayan preparando.



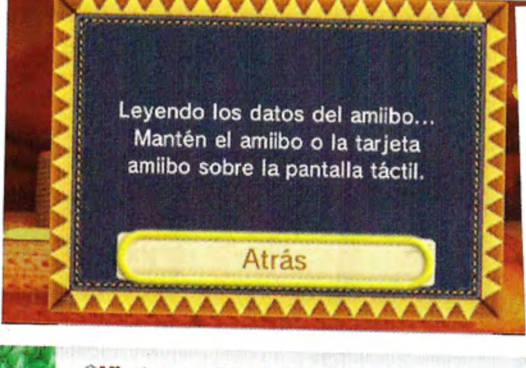
Otra sorpresa de esta versión de 3DS serán los 30 cortos de animación stop-motion que mostrarán la vida cotidiana de Yoshi y Poochy. Son obra Dwarf, estudio especializado en esta artesal técnica.

amiibo de Poochy

Si el lanzamiento de Yoshi's Woolly World para Wii U vino acompañado de los amiibo de Yoshis lanudos, junto al juego de 3DS se comercializará un amiibo de Poochy también hecho de punto. Nos servirá para "invocar" a Popchy en el juego. Montado sobre él, Yoshi podrá, por ejemplo, atravesar superficies daniñas como si tal cosa.



Esta monada es el amiibo de Poochy lanudo. También sale a la venta el 3 de febrero, por separado o en un pack con el juego.



Mientras escribimos estas líneas, Nintendo sólo ha confirmado la compatibilidad con el amiibo de Poochy. Habrá que esperar para ver si otros amiibo son compatibles también.



Al usar su amiibo, Poochy aparecerá y Yoshi le usará como montura. Muy útil para superar más comodamente los niveles.

Novedades

Pokémon Luna

Pokémon Sol

Vuelve Pokémon, y de qué manera. La séptima generación marca un antes y un después en la historia de esta saga, y hasta en la de 3DS. ¿Estamos ante el mejor juego de la consola?



Género **Rol**
Compañía **Game Freak**
Jugadores **1-4**
Precio **44,95 €**
pokemon.es

Argumento



Al mudarnos desde Kanto a Alola, guiados por el Profesor Kukui, recibimos nuestro primer Pokémon y afrontamos el desafío característico de este archipiélago: el Recorrido Insular. Nuestro objetivo... ¡convertirnos en el Campeón de la región!



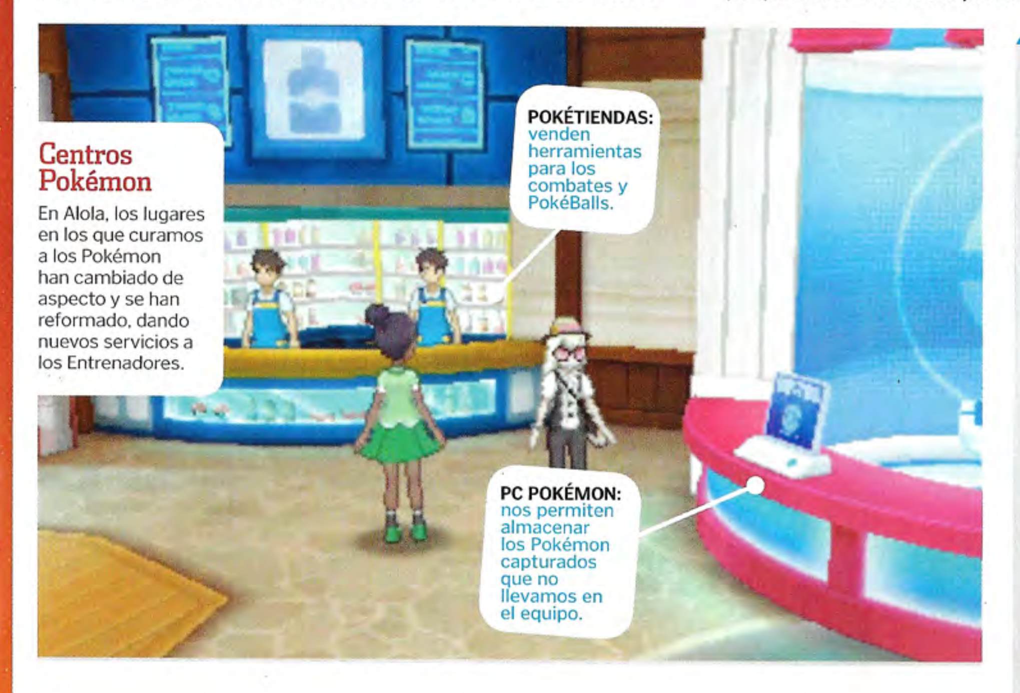




En la región de Alola encontramos nuevas especies de Pokémon, además de todas las antiguas especies, algunas con nuevos aspectos: las formas de Alola.



Durante nuestro Recorrido Insular nos enfrentamos a varias pruebas en las que aparecerán Pokémon más poderosos de lo normal. ¡Ve bien preparado!



Centros Pokémon

En Alola, los lugares en los que curamos a los Pokémon han cambiado de aspecto y se han reformado, dando nuevos servicios a los Entrenadores.

La Región de Alola

En Alola viajamos por cuatro islas principales, Melemele, Akala, Ula-Ula y Poni, además de una quinta isla artificial, el Paraíso Aether. Pero, a pesar de ser islas paradisíacas, no solo recorremos playas y bosques, también nos adentramos en zonas nevadas, ciudades con un aspecto de los más oriental e incluso zonas volcánicas. Durante el transcurso de la historia no podremos acceder a gran parte del mapa, y será tras la aventura principal cuando exploremos a fondo, zona por zona, para encontrar los muchísimos secretos que guardan las islas.



Una de las ciudades nos recuerda mucho a un antiguo pueblo de Japón.



Sólo usando las pokémonturas podemos acceder a ciertas zonas.



No sólo hay Centros Pokémon en cada ciudad, también en algunas rutas.

Ya han pasado **20 años** desde que la primera generación de Pokémon empezó a jugarse en **Game Boy**. Desde entonces, hemos disfrutado con nuevas entregas de la saga que han hecho el universo Pokémon cada vez más amplio, rico y popular. Ahora, seis generaciones después y como colofón de un fantástico 20 aniversario, ha llegado la hora de **Pokémon Sol** y **Pokémon Luna**, los primeros juegos de la séptima generación de monstruos de bolsillo.

Tras un año en el que el fenómeno Pokémon ha resurgido para arrasar con todo, con juegos como Pokémon Mundo Megamisterioso, Pokkén Tournament o el conocido y jugado por todo el mundo Pokémon GO, y tras tantísimos tráilers mostrando y adelantándonos novedades sobre Sol y Luna, las expectativas que se han creado sobre esta nueva generación de Pokémon no podían ser más elevadas, algo que, aunque positivo, también conlleva un alto riesgo. Pero, por fortuna para todos, con unos gráficos

EN UN PRIMER CONTACTO, SOL Y LUNA ASOMBRAN POR SUS GRÁFICOS. HAY UN SALTO ENORME RESPECTO A RO/ZA

Movimientos Z

En cuanto avanzamos un poco en nuestra aventura conseguimos nuestro primer Cristal Z y una Pulsera Z, con los que podemos efectuar los poderosos Movimientos Z. Al ejecutar estos movimientos, Entrenador y Pokémon conectan para realizar un ataque mucho más potente de lo normal. Varían dependiendo del Cristal Z que lleve equipado el Pokémon, y se efectúan basándose en uno de los ataques básicos que tenga ese Pokémon. Algunos como Pikachu, Snorlax o los iniciales no sólo pueden efectuar los Ataques Z propios de cada Cristal y tipo, sino que también cuentan con su propio cristal para efectuar un Movimiento Z exclusivo. Por si fuera poco, su ejecución es simplemente espectacular.



Pikachu

Aunque Pikachu también puede utilizar el Movimiento Z de tipo Eléctrico, con su Ataque Z característico el entrenador lo lanza por los aires para que redireccione hacia el enemigo rayos caídos el cielo.



Incineroar

Incineroar, como buen Pokémon luchador, crea un ring con su Ataque Z característico, al que se subirá para saltar y aplastar al oponente. Este ataque es de tipo Fuego.













Snorlax

Snorlax es un Pokémon que se caracteriza por estar siempre durmiendo ¿Quién no recuerda tocar la Pokéflauta para despertarle? Pues con su Ataque Z también se despierta, y más cabreado que nunca.

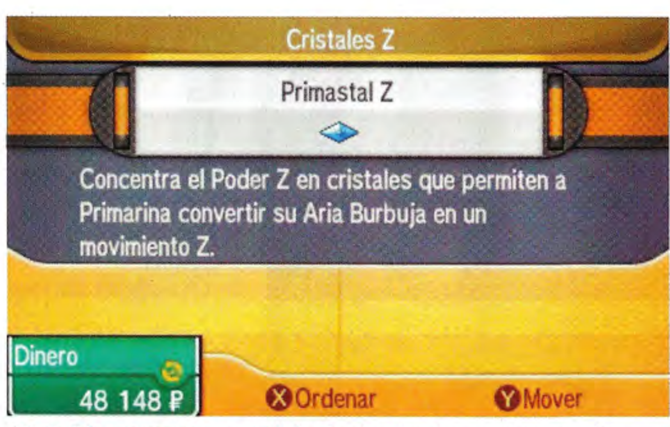
Primarina

Primarina, un Pokémon tipo Agua / Hada que nos ha sorprendido, crea, gracias a su poder mental, una gigantesca esfera acuática que avanza lentamente hacia el enemigo hasta provocar un enorme impacto.

Decidueye

Decidueye está basado en una especie de búhos que se extinguió hace unos años. De ahí su tipo: Planta / Fantasma. Con su Ataque Z envía una mortífera lluvia de flechas encantadas hacia su oponente.





A medida que vamos superando las Pruebas Insulares, conseguimos los Cristales Z de cada tipo, para después equipárselos a nuestros Pokémon.



Ráfaga Demoledora es el nombre que recibe el Movimiento Z de tipo Lucha. Hariyama es un Pokémon que, gracias a su altísimo ataque, destrozará al usarlo.



INTIMIDACIÓN es una habilidad perfecta para los combates dobles, pues baja el Ataque de los dos Pokémon rivales.

Combates dobles

Durante la aventura también nos retarán algunas parejas de entrenadores, y jugaremos combates dobles contra ellos. ¡De lo más divertidos!


Rowlet, Litten y Popplio son tres iniciales geniales. No te equivocarás elijas al que elijas.



Interactuar con los habitantes de cada pueblo es importante para conseguir objetos.

y unas animaciones inmejorables, una profunda y completa historia, y unos personajes con un carisma enorme, Sol y Luna son, sin lugar a dudas, **los mejores juegos de Pokémon hasta ahora**.

Desde que comenzaron a revelarse los primeros detalles sobre la historia, ésta prometía algo nuevo y fuera de lo común en el mundo Pokémon. Una trama más adulta, con personajes más profundos, y una aventura que nada tenía que ver con las anteriores entregas.

Nueva región

Se acabó aquello de viajar por toda la región en busca de las ocho Medallas de Gimnasio. Nuestro protagonista, recién mudado desde Kanto a Alola con su madre, recibe su primer Pokémon al poco de instalarse. A partir de ese momento, comienza un viaje por las cinco islas que conforman el archipiélago de Alola, cuatro de ellas naturales y una artificial, el Paraíso Aether. Nuestro objetivo es **completar el Recorrido Insular**, que nos pone a prueba en varios desafíos, tras los que debemos derrotar a los Capitanes y **los Kahunas, cuatro Pokémon guardianes** con una destreza inigualable en combate. Durante la aventura conocemos al nuevo grupo

LA HISTORIA DE SOL Y LUNA ES MÁS PROFUNDA. ROMPE CON TODAS LAS DE LOS JUEGOS DE ANTERIORES GENERACIONES


Necrozma es otro de los Pokémon Legendarios de Alola. Aún no se sabe si es realmente un Ultraente.

Sol y Luna: las diferencias

Sol y Luna son la misma aventura con detalles distintos. Los más importantes son su distinta sicronización horaria y los Pokémon exclusivos: en Sol, Vulpix y Ninetales de Alola, Cranidos, Rampardos, Tirtouga, Carracosta, Rufflet, Braviary, Cottonee, Whimsicott, Passimian, Turtonator, Solgaleo y los Ultraentes Buzzwole y Kartana; en Luna, Sandshrew y Sandslash de Alola, Shieldon, Bastiodon, Archen, Archeops, Vullaby, Mandibuzz, Petilil, Lilligant, Oranguru, Drampa, Lunala y los Ultraentes Pheromosa y Celesteela.


Sol se desarrolla en la hora real y Luna, con 12 horas de diferencia.


Por ejemplo, si jugamos de día, en Sol será de día y en Luna de noche.



Hay desafíos del recorrido insular en los que cambia el pokémon dominante.


Formas de Alola: Vulpix y Ninetales son exclusivos de Sol, mientras que Sandshred y Sandslash lo son de Luna


Solgaleo, Lunala y algunos ultraentes también son exclusivos.


Este es Gladio, del Team Skull, un rival duro de pelar. Los miembros de Team Skull son villanos carismáticos y peligrosos, de los mejores de la saga sin duda alguna.

La isla artificial

En nuestro recorrido por Alola encontramos muchísimos paisajes tropicales, con infinidad de Pokémon distintos. Pero ninguno más misterioso que el paraíso Aether.





de villanos, **el Team Skull**, que esta vez derrochan un carisma que ya habrían deseando muchos miembros del Team Rocket, Aqua, Magma o Galaxy. Este grupo de maleantes, liderados por Guzmán, un joven con el pelo blanco de aspecto bastante descuidado, se dedican a **robar los Pokémon de la gente**, e intentarán entorpecer nuestras pruebas por el Recorrido Insular. Por otro lado, también conocemos a **la Fundación Aether**, otra organización que, liderada por su director, Fabio, ha construido una isla artificial en Alola, el Paraíso Aether, para criar Pokémon en cautividad y protegerlos. Esta fundación está investigando a **unas extrañas criaturas llamadas Ultraentes**, de las que aún no se conocen muchos detalles.



2DS Sol o Luna

Si aún no tienes consola para jugar a Sol o Luna, puedes hacerte con este pack especial que trae **una Nintendo 2DS de Edicion Limitada** con la versión del juego que prefieras preinstalada.

Con todas estas novedades por descubrir, está claro que el viaje se presenta apasionante. Y no lo hacemos solos. Cada cierto tiempo nos enfrentamos a **nuestro amigo y compañero de aventuras Tilo**, que realizará el Recorrido Insular con nosotros; también nos acompaña **Lylia, una misteriosa chica** que desempeñará un papel muy importante en la historia del juego; y siempre estaremos supervisados por **el Profesor Kukui**, el Investigador Pokémon más joven y con más sentido del humor de

EN LA SÉPTIMA GENERACIÓN HA CAMBIADO LA DIFICULTAD: EL JUEGO ES MÁS DIFÍCIL, RETADOR Y EMOCIONANTE





Para viajar entre islas, debemos hacerlo en barco hasta que conseguimos la Pokémontura Charizard.



En nuestro equipo podemos revisar los ataques y estadísticas de nuestros Pokémon.

Pokévisor

La RotomDex, una nueva versión de la Pokédex que funciona gracias a un Rotom que nos acompaña durante la aventura, no sólo sirve para registrar información. Ahora también nos permite sacar fotos a algunos Pokémon en ciertos lugares de Alola. ¡Enhorabuena, amantes de Pokémon Snap, es muy parecido!



Dependiendo de la calidad de nuestras fotos, recibimos mejores o peores puntuaciones.



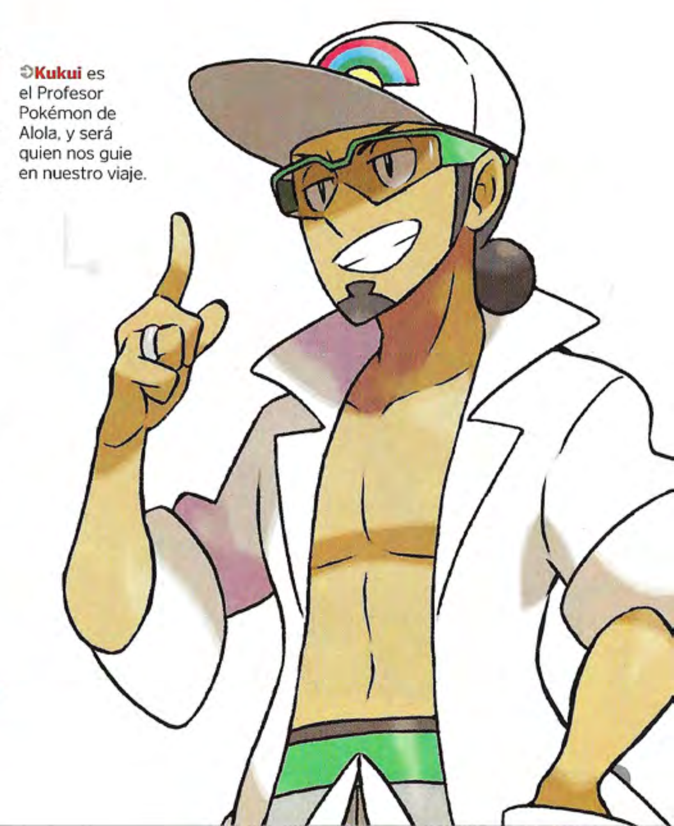
No faltan los viejos conocidos como Cintia, la Campeona Pokémon de Sinnoh, o los Campeones de Kanto, Rojo y Azul.

todas las regiones. Con esta premisa, Pokémon Sol y Luna consigue sumergirnos de lleno en **una aventura mucho más desarrollada y profunda** que las de anteriores entregas de la saga. Aunque también es cierto que en ocasiones las partes de diálogo pueden extenderse bastante (y sobre todo en comparación con otros juegos de Pokémon), es algo necesario para el desarrollo de una trama que nos enganchará sin duda.

Recuperando lo bueno

Con la séptima generación han cambiado muchas cosas, y entre estos cambios se encuentra algo que muchos de los jugadores de la vieja escuela pedían, y que enriquece sin duda los juegos. Esta mejora no es otra que **la subida de dificultad en el juego**. Si algo se le podía echar en cara a la sexta generación, RO/ZA y X/Y, es que resultaba demasiado fácil completar la aventura en cuanto a estrategia de combate. Pues bien, esto en Alola ha cambiado por completo. Aunque es cierto que aquí también contamos con un **Repartir Experiencia, que puede activarse o desactivarse al gusto**, los combates finales de las Pruebas Insulares son muy, pero que muy complicados. Al completar cada Prueba, hay que luchar contra un Pokémon más poderoso de lo normal, con las estadísticas aumentadas desde el primer turno, y que además cuenta con la posibilidad de llamar a un aliado que posee varios ataques que complementan al Pokémon principal, creando combinaciones propias de un jugador experimentado de Pokémon competitivo, en las que

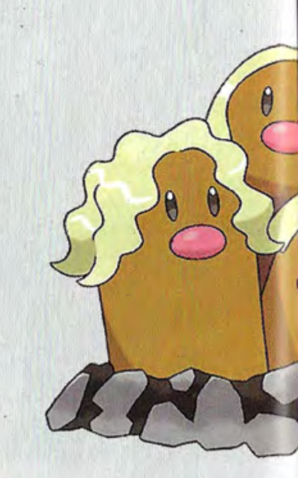
Kukui es el Profesor Pokémon de Alola, y será quien nos guíe en nuestro viaje.



Formas de Alola

Pokémon ya conocidos han adoptado nuevas formas al evolucionar en el clima de Alola. Estos son algunos de ellos, ¡aunque te dejamos unos cuantos para que los descubras tú!





Diglett

El Diglett de la región de Alola vive cerca de áreas volcánicas, por lo que no cuenta con tantas posibilidades para esconderse bajo tierra.

Sandshrew

Siempre había habitado en zonas desérticas pero, debido a las constantes erupciones volcánicas, se vio obligado a emigrar a las montañas nevadas.

Grimer

A medida que la población de Alola aumentaba, remediar la proliferación de basura se convirtió en un grave problema. Poblar con Grimer las Islas fue la solución.





Vulpix

Se dice que Vulpix llegó a Alola junto a los seres humanos. Adoptó esta forma tras migrar a las montañas nevadas para evitar invadir el hábitat natural de otros Pokémon.



Rattata

El cambio de forma del Rattata de Alola se debe a las continuas trifulcas territoriales que mantiene con Yungoos.



Persian

El rostro redondeado del Persian de Alola es símbolo de la riqueza de la región. Se le considera un Pokémon de gran belleza.



Sandslash

La espalda del Sandslash de Alola está cubierta por unas púas que, gracias a su revestimiento de hielo, poseen un gran tamaño y están tremendamente afiladas.







Dugtrio

En la región de Alola se venera a Dugtrio como la encarnación de una divinidad de la tierra, y se le profesa sumo respeto.

Muk

El Muk de Alola se lleva continuamente a la boca todo lo que encuentra y, cuando se ve acuciado por el hambre, pierde los estribos.



Raticate

El Raticate de Alola se alimenta de fruta fresca y alimentos de la mejor calidad. Se rumorea que uno de los restaurantes más aclamados de la región los usa para identificar los mejores ingredientes.



Exeggutor

Alola está bañada por un sol muy intenso durante todo el año, lo que ha propiciado que Exeggutor crezca. La gente de Alola se jacta de que, en realidad, esta es la verdadera forma de Exeggutor.

Ninetales

El Ninetales de Alola vive en la cumbre nevada de una montaña que los habitantes de Alola veneran como sagrada. Ninetales es considerado un emisario divino.

Ultraentes

Estos son algunos Ultraentes avistados en Alola. Para más datos, mira la sección de práctico de este mes.



Guzzlord

Su apetito no conoce límites. Devora cualquier cosa que tenga delante. Según dicen, no sólo engulle objetos, sino también terrenos.





Xurkitree

De acuerdo con algunos testigos, produce con su cuerpo choques eléctricos. Invadió una planta de energía, por lo que la gente piensa que se energiza a sí mismo.

Nihilego

Nihilego está basado en una medusa. Su cuerpo está compuesto de una sustancia que se asemeja al cristal. No posee una forma determinada, cambia continuamente.



Personalización

Pokémon Sol y Luna ofrecen un grado de personalización de tu personaje nunca visto en la saga. Además de cambiar su color de pelo, de ojos o su ropa, también elegimos su pose de combate. Para desbloquear distintas poses hay que ir consiguiendo logros del juego, un gran aliciente para, por ejemplo, batir un récord de combates ganados y mejorar como entrenador.



Al derrotar a algunos Kahunas también desbloqueamos poses.



En las tiendas de ropa compramos de todo: bolsos, gafas, gorros...

Festi Plaza

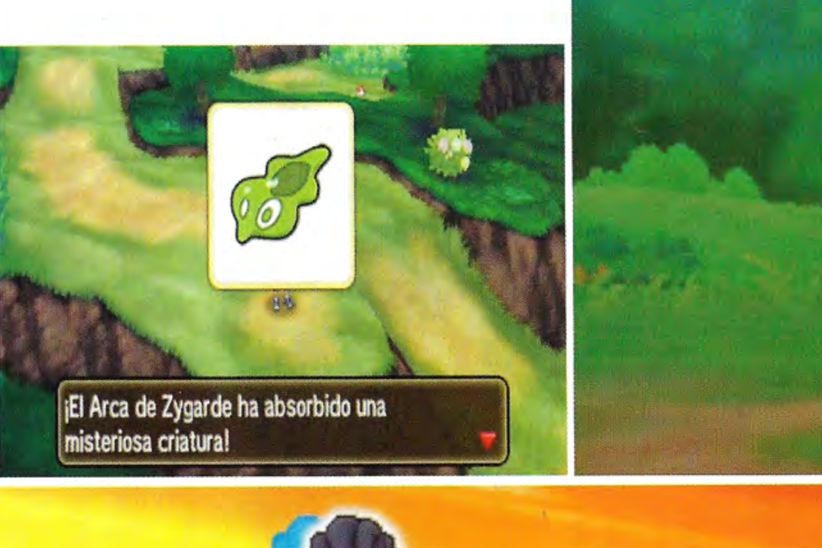
Esta nueva función nos permite desplazarnos a este parque de recreo en cualquier momento de juego. Desde aquí nos conectamos con otros jugadores, tanto en red local como por internet, para combatir, intercambiar Pokémon o, simplemente, jugar minijuegos. Además, visitamos sus tiendas, en las que, a cambio de estrellas, obtenemos recompensas que nos ayudarán a entrenar.



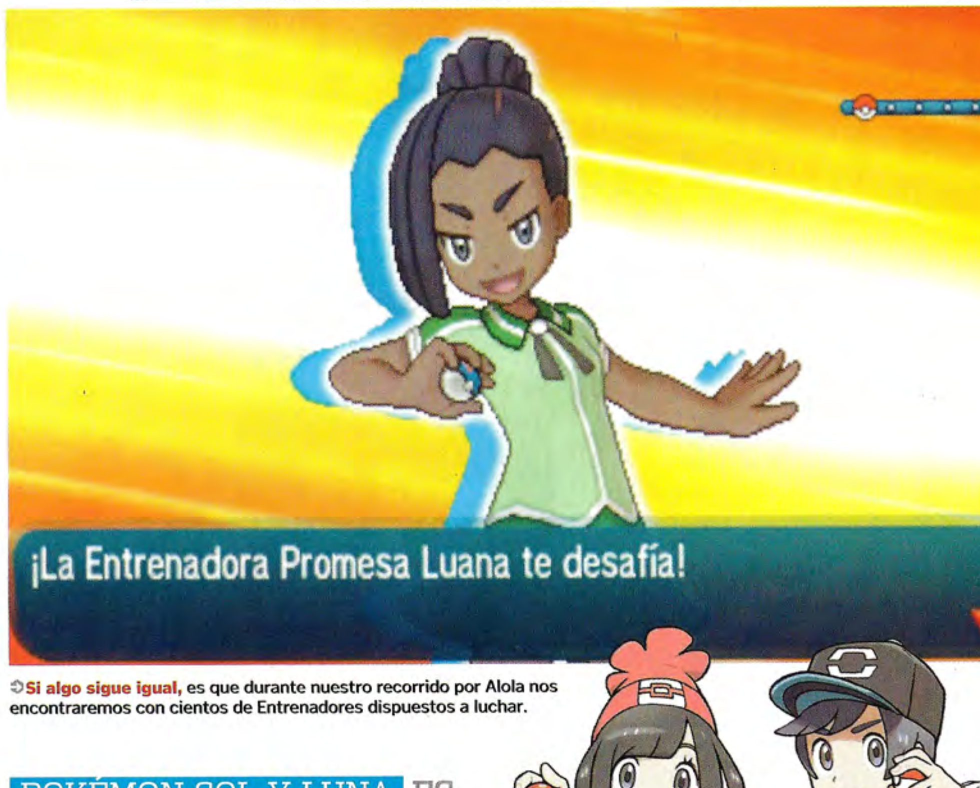
Los jugadores con los que nos crucemos aparecerán en nuestra plaza.



En las tiendas de la Festi Plaza compramos herramientas para entrenar.




Durante la aventura hay que recolectar pequeñas células de Zygarde. Una vez las consigamos todas, podremos conseguir a este Pokémon.



Si algo sigue igual, es que durante nuestro recorrido por Alola nos encontraremos con cientos de Entrenadores dispuestos a luchar.

POKÉMON SOL Y LUNA ES... EL MEJOR POKÉMON DE LA HISTORIA. COMO LO OYES

las carencias de uno las compensan las fortalezas del otro, y viceversa.

En la cumbre de la saga

Pokémon Sol y Luna cuentan con **un apartado gráfico inmejorable**, y es que tanto al recorrer las paradisíacas islas de Alola como al presenciar algunas cinemáticas que dejarán a cualquiera con la boca abierta, estos juegos le sacan todo el potencial a Nintendo 3DS, **marcando con total claridad el salto de la sexta a la séptima**



Este es el aspecto inicial de nuestro entrenador, ya sea chica o chico.





Los combates en Sol y Luna lucen genial. Las animaciones no podrían estar más conseguidas.



Hay 7 pokémonturas que adquirimos avanzando en la trama del juego.



Tras cada combate podemos mimar y alimentar a nuestro Pokémon para curarlo.

Battle Royal

En este modo luchamos contra 3 amigos todos contra todos. El combate acaba cuando un jugador pierde a sus Pokémon, y gana el que más Pokémon haya debilitado y más conserve con vida.



Antes de comenzar el combate se le asigna un color a cada uno, para que no sea complicado reconocer quién es quién.



En el Paraíso Aether conocemos a Fabio, uno de los jefes de la Fundación Aether. Un señor de lo más siniestro...

SOL Y LUNA RECUPERAN Y MEJORAN TODO LO BUENO DE OTROS POKÉMON, Y LO HACEN DE LA FORMA MÁS ORIGINAL POSIBLE

generación a pesar de que ambas se juegan en la misma consola, y siempre acompañados por una banda sonora muy original y que le va como anillo al dedo al estilo veraniego del juego.

Y si sumamos todo lo mencionado anteriormente, tenemos como resultado dos juegos que marcan un antes y un después en el mundo Pokémon. Sin duda, nos encontramos ante **dos obras maestras a la altura de los juegos originales**, e incluso mejores. Está claro: Sol y Luna tienen todo lo que un amante de la saga puede desear de un juego de Pokémon. Con aproximadamente **unas 40 horas de una historia** que supera con creces a la de cualquiera de las otras entregas, y **una nueva generación que cuenta con muchísimos modos de combate** para disfrutar de Pokémon sin parar, Sol y Luna recuperan y mejoran todo lo que nos gustaba de Pokémon, y lo hacen de una forma totalmente original. Sin duda, es un juego que recordaremos todos los entrenadores y entrenadoras Pokémon.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Los Pokémon lucen genial, y las animaciones son inmejorables.

Diversión ★★★★
Los combates son más variados y divertidos que nunca.

Sonido ★★★
La banda sonora es fantástica e ideal para el estilo "tropical".

Duración ★★★★
La historia dura muchas horas, y no olvidemos la Pokédex.

Los nuevos Pokémon, una historia inolvidable y los nuevos sistemas de combate.

En algunas ocasiones, el desarrollo se puede volver algo lineal.

Nuestra opinión

Claramente, el mejor Pokémon hasta la fecha

Pokémon Sol y Luna han conseguido juntar todas las partes positivas de los anteriores juegos de la saga y mejorarlas con una historia inolvidable y un nivel de desafío apasionante.

Te gustará...

Más que... Pokémon X / Y



Y más que... Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa

Total

98

EL DATO
El palomo Yamamura y la ayudante Mashiko nos guían en los menús y en sus lecciones.

NINTENDO 3DS





Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Crea tus propios niveles 2D de Mario y compártelos con otros jugadores mediante conexión local y StreetPass. Juega a los cien niveles del Desafío Super Mario y a los miles de los Niveles Mundiales.

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

Miles de niveles en tu bolsillo.

Somos muchos los que siempre **hemos soñado con crear niveles de Mario** a nuestro antojo, y Nintendo por fin lo hizo realidad el año pasado en Wii U. El concepto caló tan hondo y fue tan bien recibido por los jugadores, que la compañía lanza ahora esta adaptación portátil para 3DS.

Sencillo para crear

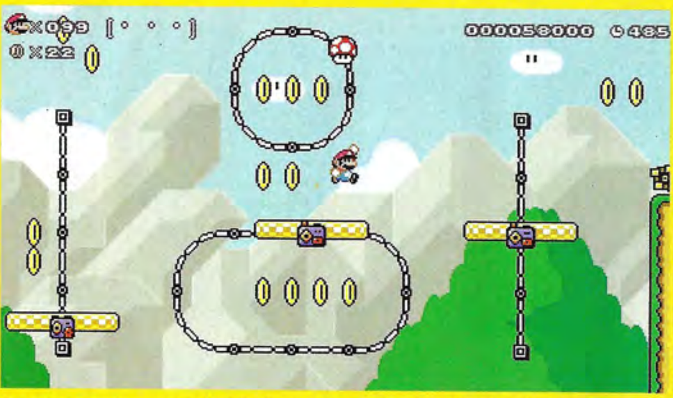
Al igual que en Wii U, en 3DS también podemos crear niveles con **su sencillo editor**: en la parte superior de la pantalla táctil tenemos una gran selección de elementos clásicos de la saga Mario (tuberías, bloques, power-ups, enemigos como los goombas y los koopa troopas, y un larguísimo etcétera), y basta con arrastrar los que deseemos hacia el nivel que estemos construyendo. Están casi todos los elementos de la versión de Wii U, excepto los champiñones ? (que en la doméstica nos daban la apariencia de personajes de otras sagas), pues en esta edición portátil no hay compatibilidad con figuras amiibo. Por supuesto, también sigue siendo posible **elegir entre varias ambientaciones** (al aire libre, bajo tierra, bajo el agua, casa encantada, fortaleza aérea, castillo), así como entre **los gráficos y mecánicas de cuatro grandes Mario 2D**: Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super

Currú, cù, currù.
(Utiliza para crear desde zonas llanas y amplias hasta escaleras. Si colocas en sentido vertical, también podrás construir paredes.)

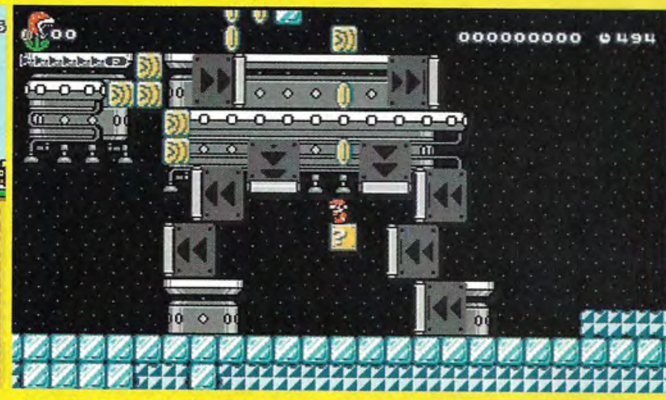
Clases maestras

En las nuevas Lecciones de Yamamura, este simpático palomo nos echa una mano con multitud de valiosos consejos y truquitos en materias como estructura de nivel, distribución de elementos, niveles acuáticos, etc.





Hay una enorme variedad de elementos con los que editar los niveles, entre ellos plataformas móviles que hacen que los saltos se vuelvan más emocionantes.



Niveles Mundiales incluye una gran selección con miles de niveles que fueron creados por usuarios de Wii U, en los que destacan el ingenio y la imaginación.



NIVELES MUNDIALES INCLUYE MILES DE NIVELES ONLINE QUE FUERON CREADOS POR LOS USUARIOS DE Wii U

Mario World y New Super Mario Bros. U. Esto no es sólo algo estético, sino que también **influye en los movimientos del fontanero**: por ejemplo, en los niveles basados en Super Mario Bros. no podemos agarrar en nuestras manos los caparazones de los koopa troopas, pero en los demás sí.

Compartir y jugar

El principal punto negativo de esta versión portátil es que no es posible compartir online los niveles que creamos. Sin embargo, sí podemos compartir en conexión local y por StreetPass nuestras creaciones. Además, hay una nueva función que va a dar mucho juego: la posibilidad de **enviar un nivel a medio crear a un amigo** para que lo termine de diseñar él, lo cual dará lugar a niveles creados mediante la colaboración de dos jugadores.

Y a pesar de que en la sección online de Niveles Mundiales no encontraréis niveles creados por otros usuarios de 3DS, sí hay disponibles **miles de los que fueron diseñados por usuarios de Wii U**. Así que en esta versión también

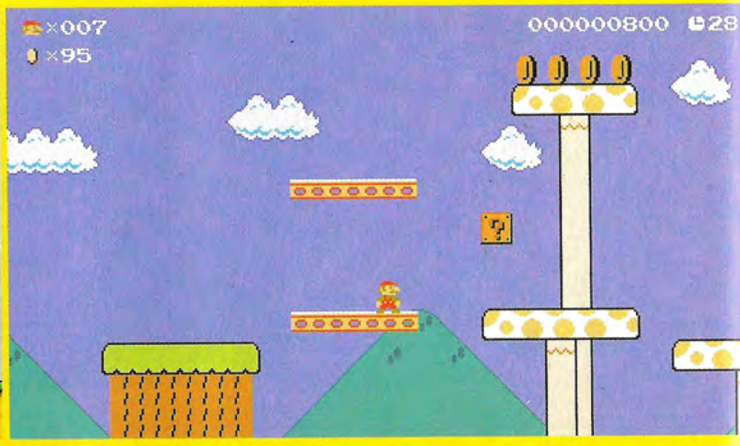
Compartir niveles

Es posible compartir los niveles que hayamos creado con otros jugadores a través de la conexión local inalámbrica de la consola. También podéis seleccionar uno de vuestros niveles para que se envíe automáticamente por StreetPass a los jugadores con los que os crucéis, y recibir los de ellos. Eso sí, no pueden subirse a Internet como en la versión de Wii U.



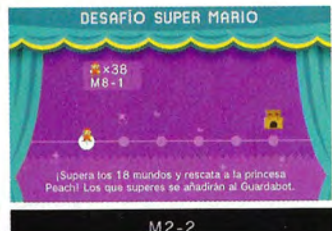
Si compartís un nivel con un amigo, puede editarlo. ¡Así lo creáis entre los dos!



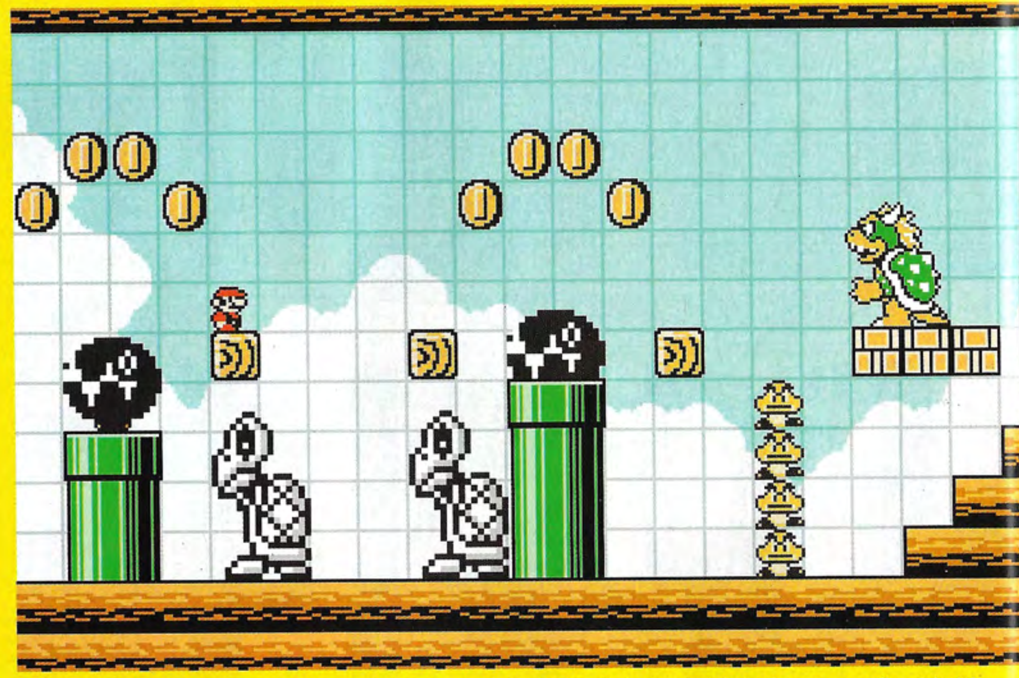


Desafío Super Mario

A diferencia de los Niveles Mundiales, el modo Desafío Super Mario es accesible offline, aunque no estéis conectados a Internet. Incluye 100 niveles diseñados por la propia Nintendo (casi el doble que en Wii U), repartidos en 18 mundos. La variedad de situaciones es enorme, y ya de por sí este modo justifica tener el juego.







Hay varias ambientaciones clásicas de los juegos de Mario. Aquí tenéis la de la fortaleza aérea, en su estilo original de SMB3. Aunque esta ambientación no estaba en SMB y SMW, Nintendo la ha adaptado también a sus estilos gráficos.

Super Mario Maker es un regalo ideal para esta Navidad. ¡Quien lo reciba puede que no lo suelte hasta la próxima Navidad, o incluso más!

vais a disfrutar de una cantidad prácticamente infinita de niveles, aunque los que creéis vosotros no vayan a hacerse "famosos".

Montones de niveles

Además, **la experiencia offline es aún mejor que en Wii U**. Y es que el nuevo modo Desafío Super Mario incluye **100 niveles prediseñados por la propia Nintendo** (casi el doble que su equivalente de Wii U). Y estos niveles incluyen unos nuevos desafíos opcionales: dos por nivel, con objetivos como coger todas las monedas, acabar con todos los enemigos o llegar a meta en una cantidad de tiempo específica, entre muchos otros. Esto aporta **una enorme ración de rejugabili-**





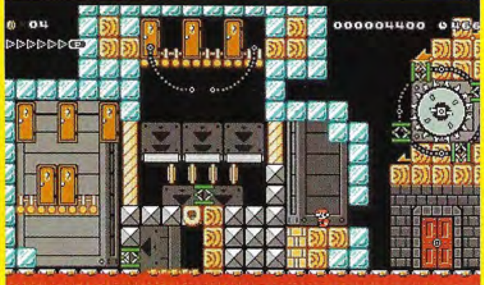
Yoshi está disponible en los niveles de Super Mario World y New Super Mario Bros. U, mientras que en los de SMB y SMB3 aparece en su lugar la bota de goomba.



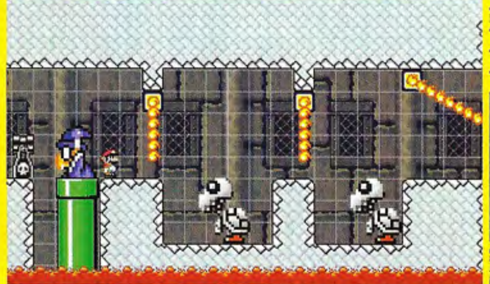
Desafío Super Mario incluye niveles tan especiales como este, en el que una panda de Lakitus nos lanza sin parar bolas de fuego aladas y otras sorpresas.



Los niveles acuáticos no podían faltar. Como ya sabréis, las mecánicas difieren mucho bajo el agua.



Cada día encontraréis niveles que os sorprenderán por su originalidad, y por la gran variedad de conceptos.



El juego incluye muchos de los enemigos clásicos de Mario, disponibles en numerosos tipos y variedades.



Podéis buscar niveles con distintos grados de dificultad en Niveles Mundiales. Los muy difíciles son todo un reto.

Niveles Mundiales

La sección online incluye dos modos: el Desafío 100 Marios, en el que nos enfrentamos aleatoriamente a niveles creados por usuarios de Wii U; y Niveles Recomendados, en el que podemos acceder fácilmente a los más populares y mejor valorados. Hay miles de niveles en esta sección, y siempre descubriréis algo nuevo.





SUPER MARIO MAKER PARA 3DS ES EL MARIO CON MÁS CONTENIDOS QUE SE HA VISTO EN UNA PORTÁTIL HASTA AHORA

dad, además de retos constantes para demostrar nuestra pericia.

Super Mario Maker for Nintendo 3DS es una fuente de diversión eterna, y el Mario con más contenidos que se ha visto en una portátil. Aunque pierde algunas funciones respecto a la versión de Wii U (no tiene compatibilidad con figuras amiibo, y no podemos compartir online los niveles que creamos), sí tenemos acceso en 3DS a una inmensa selección de los niveles que fueron creados por los usuarios en Wii U, lo cual sigue haciéndolo ideal para **jugar ilimitadamente a contenidos casi infinitos de mucha calidad**. Y también hay que valorar la gran cantidad de niveles diseñados por la propia Nintendo para el Desafío Super Mario, que son muchos más que en Wii U y forman una aventura a la altura de los mejores juegos del fontanero. Por lo tanto, se trata de una adaptación muy digna de Super Mario Maker, con el incentivo de crear y jugar allá donde vayamos. Sí: estamos ante el nuevo rey de las plataformas 2D en nuestra portátil.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Con el carisma de los cuatro Marios en los que se basa.

Diversión ★★★★
Lo pasaréis en grande descubriendo sus miles de niveles.

Sonido ★★★
Melodías clásicas de los juegos tradicionales del fontanero.

Duración ★★★★
Cien niveles prediseñados, y miles en los Niveles Mundiales.

Más niveles prediseñados que en Wii U. Miles de niveles en los Niveles Mundiales.

No podemos compartir niveles online. No funciona con amiibo. No tiene efecto 3D.

Nuestra opinión

Un Mario infinito en tu portátil

Aunque echamos en falta ciertas opciones de Wii U (compartir niveles online, amiibo), ganamos muchos más niveles prediseñados, las Lecciones de Yamamura, el factor portátil...

Te gustará...

Más que...



New Super Mario Bros. 2

Más que...

Kirby: Planet Robobot

Total



89







Huida de la Isla Desierta es uno de los nuevos minijuegos que trae la actualización. Vives una gran aventura de supervivencia con tres de tus vecinos.



Animal Crossig Puzzle League es el otro minijuego. **Un puzle de conectar piezas súper divertido.** Con algunos amiibo haces jugadas especiales.

Animal Crossing
New Leaf **Welcome amiibo**

¡Con esta actualización gratuita, vuelves a tu pueblo por Navidad!

NINTENDO 3DS



Género **Simulador**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **39,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Animal Crossing: New Leaf es un simulador en tiempo real en el que vivirás tu vida en un pueblo lleno de simpáticos vecinos animales... ¡y hasta ejercerás de alcalde!

Más de cuatro años han pasado desde que nos llegó uno de los mejores juegos del catálogo de 3DS, pero Animal Crossing New Leaf sigue dando mucho de sí. Cuando pensábamos que no podía mejorar, llega **una nueva actualización** que nos ofrece casi tantas posibilidades como un nuevo juego, y que puedes **bajarte de forma gratuita** si ya tienes New Leaf. Ah, y si no lo tienes, ya está dispoble en tiendas la nueva edición Animal Crossing New Leaf Welcome amiibo, que la incluye de serie... y la palabra amiibo te dará una idea de por dónde van los tiros.

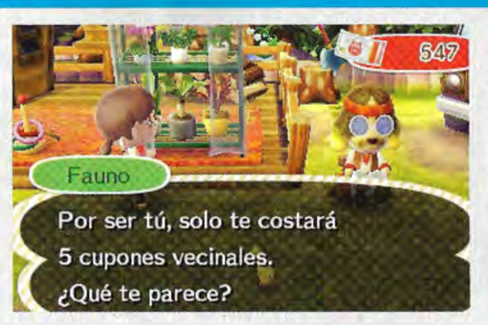
Un alcalde ejemplar

Animal Crossing es **un simulador de vida en tiempo real** (en el juego siempre es el mismo día y la misma hora que en la realidad) en el que vives y te relacionas con los vecinos de tu pueblo, todos animales y bastante majos. Hablas con ellos, te encargan recados, compras en sus tiendas, te invitan a sus casas... Y, entre otras muchas cosas, también decoras la tuya, te compras ropa y realizas todo tipo de tareas para ganar bayas, la moneda del juego. La sincronizacion con la hora y el día reales también ayudan a hacer del juego algo muy especial, y no sólo porque el aspecto del pueblo cambie de día o de noche, o según las estaciones: **las rutinas de los vecinos también se adaptan al horario real** (no esperes ver a muchos deambulando por ahí de noche... bueno, quizá a alguno), igual que los horarios de las tiendas. Y **las fechas señaladas, como por ejemplo la Navidad**, también se celebran en tu pueblo, así como un montón de eventos que hacen cada día distinto y especial.

Además, esta vez te ha tocado un "marrón" que, en realidad, es muy divertido: **eres también el alcalde**. Tienes a todos los vecinos pendientes, y hay que devolverles la confianza que han depositado en ti mejorando el pueblo con los proyectos municipales. Éstos proyectos son peticiones de los vecinos, como por ejemplo cafeterías, fuentes, bancos para sentarse frente al río, nuevas plantas, etc. ¡Y tú eliges qué construir y dónde!

Llama a tus amigos

Otro de los aspectos más llamativos del juego es **el modo multijugador** con el que puedes visitar el pueblo de tus amigos para coger ideas para el tuyo, y haceros regalos mutuamente, en red local u online. Pero lo que os hará picaros de verdad es La isla: en ella **jugamos minijuegos** en los que demostramos quién es el mejor



Qué majo, Fauno

La zona de caravanas que regenta el perro hippie, Fauno, es una gran novedad. En ella encontramos cada día a un vecino nuevo y, aparte, a otro que invoquemos con amiibo. Y podemos comprar sus muebles con cupones vecinales y hasta invitarles a mudarse al pueblo.

Tus nuevos vecinos... ¡los amiibo!

¡El coleccionismo no tiene freno alguno!

Las cartas amiibo de Animal Crossing Happy Home Designer ya fueron todo un éxito en su momento, y Nintendo ha sabido verlo, por lo que ha lanzado una nueva colección de tarjetas amiibo para la nueva actualización. Estas cartas funcionan como las anteriores sólo que traen consigo personajes a los que visitar en la zona de caravanas. Y ya sabes que después puedes encargar sus muebles o pedirles que se muden a tu pueblo.





Las nuevas tarjetas amiibo de las caravanas vienen en sobres de tres. Son 50 nuevas cartas, por si las quieres coleccionar, cada una de un nuevo personaje.






Las 16 figuras amiibo de Animal Crossing son compatibles. Con ellas puedes visitar las caravanas de estos personajes, aunque los que ya vivían en el pueblo no pueden mudarse, claro.



La función Cámara amiibo permite hacer fotos de los personajes de los amiibo en el mundo real.



Hay tarjetas amiibo de personajes de Sanrio como Hello Kitty. Con ellas consigues objetos.



El juego es compatible con otra figuras amiibo, como las de Zelda y Splatoon. Pruébalas y verás...



¡La mejor vida puede ser la más sencilla! Con una simple autocaravana, muchos animales van a ser de lo más felices.

cazando bichos, pescando, buscando tesoros o recolectando fruta. Hay juego para toda una vida... ¿Cómo? ¿Que aún no hemos empezado a hablar de las novedades de la actualización?

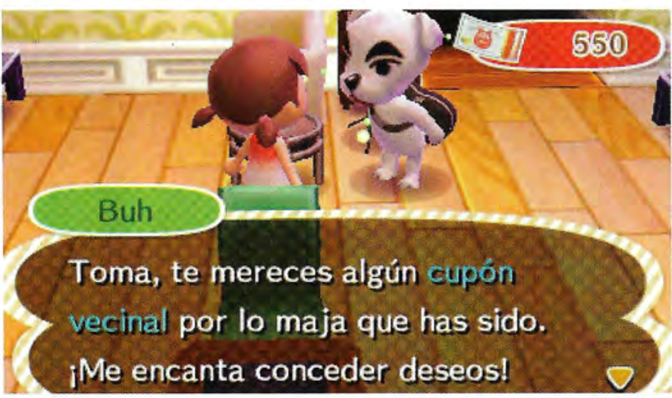
Fiesta con los amiibo

Aunque parezca imposible, Animal Crossing: New Leaf es ahora **mucho más divertido y completo** gracias al nuevo contenido. Con la ampliación han llegado **los cupones vecinales**, que te permiten conseguir objetos exclusivos en la nueva zona de caravanas, y que acumulas cumpliendo determinadas misiones en todo el pueblo. Otra de las novedades (la que da nombre a la ampliación) es **la incorporación de los amiibo**. Una vez al día podemos invitar, a través de Buh, al personaje de nuestro amiibo (figura o tarjeta) y pedirle que nos haga regalos, nos ayude decorando y lo mejor... ¡que se venga a vivir al pueblo! ¡Imaginad un pueblo lleno de gatos!

Además, los chicos de Nintendo han pensado en los que nos gusta acumular cosas y ahora tenemos **un almacén inmenso** en el que guardar todos los objetos que nos da pena tirar.

Y, para acabar de redondear el juego y disparar por las nubes la diversión, llegan **dos nuevos minijuegos**: tenéis que encontrar





Ahora, tareas como pescar, plantar árboles o donar fósiles sirven para conseguir cupones vecinales que cambiamos por los objetos de las caravanas.



Si no tienes el juego y te compras la edición con la ampliación ya incluida... vas a flipar: estás ante un título inmenso en calidad, contenido y diversión.



Invocando amiibo

La manera de traer a los personajes de figuras y tarjetas amiibo a la zona de autocaravanas es... a través de la lámpara de Buh. Qué sobrenatural...

New Leaf Designer

Una de las mejoras de la nueva actualización es la posibilidad de decorar nuestra casa como lo hacíamos en Happy Home Designer, con un cómodo editor táctil. Ya no hace falta que vayamos objeto por objeto moviéndolo de un lado a otro. Ahora con la pantalla inferior lo colocamos todo mejor.



Pincha en el mueble que quieras y cólocalo instantáneamente. ¡Qué fácil!

los **objetos 3DS y Wii U** dentro del juego para acceder a Animal Crossing Puzzle League y Huída de la Isla Desierta. Disfrutando con ellos podemos pasarnos horas.

Geniales detalles

No contentos con estas toneladas de nuevo contenido, Nintendo ha mejorado también pequeños detalles del juego. Por ejemplo, ha añadido **una interfaz táctil** como la de Animal Crossing Happy Home Designer para que decoremos nuestra casa con más comodidad, una Camara amiibo con la que integrar a los personajes de las figuras o tarjetas en fotos del mundo real... ¡si hasta podemos **vender nuestro viejo pueblo a Tom Nook** y crear otro desde cero! En resumen,

CON LA FUNCIÓN AMIIBO ELIGES QUIÉN VIVE EN TU PUEBLO. ¿A QUÉ PERSONAJE QUIERES DE VECINO?

esta nueva actualización ha sido toda una sorpresa para los fans de la saga porque ha aumentado todas las posibilidades de personalización y de mejoras para el pueblo. Ahora podréis **sumarle muchas más horas** ya sea solos o en multijugador, redondeando un juego simplemente perfecto e insuperable en su género. Nintendo, esta vez te has salido.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Mantiene su estética original. Adorable y muy alegre.

Diversión ★★★★
Si te va el género, la palabra que lo define es "apasionante".

Multijugador ★★★
Con gran cantidad de opciones para jugar y compartir.

Duración ★★★★
Gracias a la nueva actualización hay un sinfín de horas extra.

Las novedades hacen que podamos disfrutar el juego como el primer día.

Seguimos sin poder cambiar el nombre del pueblo si nos arrepentimos.

Nuestra opinión

Vuelve a tu pueblo con el doble de diversión

Quién iba a imaginar que Animal Crossing New Leaf volvería a ser nuestro juego favorito. Esta nueva actualización reactiva el juego si ya lo tenías. Y, si no lo tienes... ¿a qué esperas?

Te gustará...

Más que... Y más que...



AC Happy Home Desinger — Disney Magical World 2

Total



EL DATO
Los puzles pueden jugarse en modo fácil, medio o difícil, variando la cantidad de pistas numéricas









NINTENDO 3DS





Género **Puzle**
Compañía **HAL Laboratory**
Jugadores **1**
Precio **34,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Más de 300 puzles numéricos te esperan. Demuestra tu capacidad espacial y de observación para desvelar las figuras ocultas dentro de cada bloque.

Picross 3D
Round 2

La irresistible atracción de un buen puzle.

Fíjate tú: a estas alturas, no había un **Picross en 3D** para 3DS. Los disponibles para la máquina, todos sólo en formato digital, eran de jugabilidad 2D y nos retaban a revelar dibujos: los Picross e, My Nintendo Picross: The Legend of Zelda: Twilight Princess y Pokémon Picross. Pero, después del buen recuerdo que nos dejó **Picross 3D en Nintendo DS**, esperábamos que HAL Laboratory lanzara uno de jugabilidad tridimensional. ¡Y ya está por fin en nuestra consola!

Figuras encerradas

Cada uno de los puzles de este Picross nos pone frente a un hexaedro (figura geométrica de seis caras), formado a su vez por piezas cúbicas, que esconde dentro una figura. En algunas filas y columnas del bloque aparece **una cifra que marca el número de piezas** de las mismas que forman parte de la figura oculta, pero no se indica su posición exacta. Así, cotejando números de diferentes filas y columnas, deducimos dónde están las piezas que buscamos. Sí, es la misma jugabilidad del Picross 3D de DS, pero con un cambio: ahora **hay números de dos colores, azul y naranja**, que indican dos tipos de piezas: las que tienen formas cúbicas y las que pueden tomar otra forma, dando así lugar a figuras más bonitas y, sobre todo, a puzles más complejos y divertidos, ya que ahora debemos manejar el doble de información.

Eso sí, que ese cambio no te asuste lo más mínimo: la mecánica de Pricross es increíblemente fácil de pillar, y además cada puzle puede jugarse en **tres niveles de dificultad**, dependiendo de si te ape-





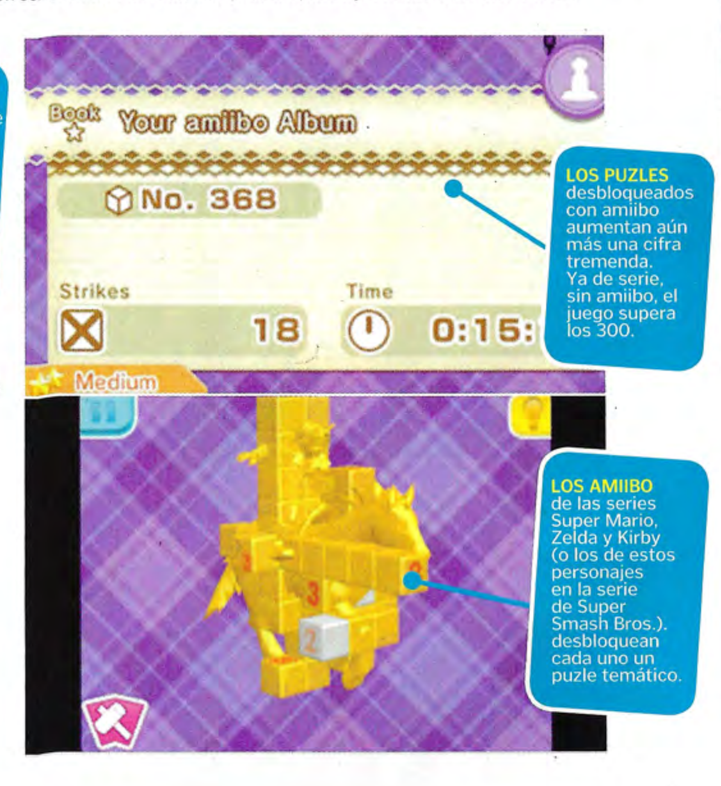


Las figuras están "encerradas" en bloques. Los números indican cuántas piezas de cada fila o columna son parte de la figura, y hay que averiguar cuáles son.



La gran novedad jugable es la inclusión de piezas de dos colores, que se indican con sendos números. Esto complica los puzles y los hace más interesantes.





MECÁNICA SENCILLA, RETOS COMPLEJOS Y CAPACIDAD DE ENGANCHAR: ESO ES PICROSS 3D

tece sólo entretenerte un poco o darle al coco de verdad.

Así, Picross 3D Round 2 es un puzle **capaz de enganchar a cualquiera**, y más aún gracias a su cómodo sistema de control táctil. Si a esto añadimos que ofrece **más de 300 puzles** y que es compatible con amiibo, estamos ante un buen título tanto para los aficionados al género como para los que sólo quieran entretenerse.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Todo es muy simple, y la presentación no brilla mucho.

Diversión ★★★
Como en todo buen puzle, siempre quieres otra partida.

Sonido ★★
Efectos sencillos y melodías neutras que cargan un poquillo.

Duración ★★★★
Más de 300 puzles más los amiibo dan para mucho.

Es un puzle apto para todo tipo de público, sencillo de jugar y muy adictivo.

Algunos puzles son muy largos: tardamos más de media hora en acabarlos.

Nuestra opinión

Un clásico de los puzles que no pierde fuerza

Picross es uno de esos puzles cuya mecánica es sencilla pero sirve para plasmar retos con todo tipo de dificultad. Por eso puede enganchar a expertos o novatos en el género.

Te gustará...

Más que... Dr. Mario Miracle Cure

Menos que... Fullblox

Total

82

EL DATO
En su día, Dragon Quest VIII fue el primero de la saga principal creado tras la fusión de Enix y Square.

NINTENDO 3DS

- ROL
- SQUARE ENIX
- 20 DE ENERO

Dragon Quest VIII

La obra maestra de la mítica saga de rol.



Rol clásico
La acción se desarrollará en la pantalla superior, mientras que en la inferior visualizaremos **mapas y menús**.

Muchos aún estaréis a medias con el mastodóntico Dragon Quest VII, y el atracón del mejor rol japonés seguirá aumentando muy pronto. Esto no es ningún problema cuando se trata de un manjar tan sabroso: si la séptima entrega numerada ya es una maravilla, esta octava es la más sublime de toda la saga, y uno de los mejores juegos de rol de la historia.

Un juego imprescindible

Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito apareció originalmente en PlayStation 2 en 2004, y fue desarrollado en su día por Level-5 (creadores de YO-KAI WATCH, Inazuma y Layton, que también fueron los artífices de Dragon Quest IX para DS). Su épica aventura nos lleva a un gran viaje con el objetivo de deshacer la maldición que el malvado bufón Dhoulmagus ha lanzado sobre el Reino de Trodain. Esta adaptación portátil supondrá la primera vez que el juego llega a una consola de Nintendo, y además con montones de nuevos contenidos: dos personajes jugables adicionales, un nuevo final alternativo, escenas extra que narran más detalles del pasado del héroe y de Dhoulmagus, enemigos visibles en el mapa en lugar de combates aleatorios, etc. Por lo demás, el juego ofrecerá una jugabilidad de rol muy clásica, con subtramas que ➲

El rey Trode fue víctima de la maldición de Dhoulmagus, y acabó convertido en un monstruo.

Angelo es un caballero templario a las órdenes de la Iglesia, aunque tiene cierta debilidad por el juego y las mujeres.

¡Jessica conjura Miniataque ígneo!

Yangus attacks!

Matt Follow Orders Lv.: 11 HP 61 MP 34
Yangus Follow Orders Lv.: 11 HP 73 MP 12
Jessica Follow Orders Lv.: 9 HP 21 MP 17

Los combates serán por turnos, con todo el sabor clásico de la saga.

ESTA ENTREGA FUE DESARROLLADA EN SU DÍA POR LEVEL-5 (YO-KAI WATCH, INAZUMA ELEVEN, PROFESOR LAYTON, DRAGON QUEST IX)

Rubí y Morrie eran secundarios en el juego original, pero ahora también serán jugables. Por lo tanto, habrá seis personajes jugables.

El Héroe es un guardia real de Trodain, que no se vio afectado por la maldición y ahora viaja con el fin de salvar su país.

Jessica es una hechicera que viene de una familia muy rica, y que busca venganza contra Dhoulmagus.

Yangus solía ser un bandido, pero tras conocer al Héroe cambia su manera de ver la vida, y decide hacer el bien.



➲ **Los míticos monstruos** de la saga ahora serán visibles en el mapa, y ya no habrá combates aleatorios como en el original. Será posible reclutar a muchos de ellos, y hacer que luchen por nosotros.

Dhoulmagus

Este villano es un bufón que acudió a la corte de Trodain, donde robó un misterioso cetro que le concedió poderes sobrenaturales. Tras lanzar una terrible maldición en Trodain, se dedica a causar aún más estragos en el resto del mundo.

➲ girarán alrededor de reyes y castillos, un mundo medieval con elementos de fantasía y combates por turnos muy tradicionales en la línea de otros Dragon Quest.

El mejor Dragon Quest

En su momento, esta entrega destacó por sus preciosos gráficos cel shading y su inmenso mundo abierto tridimensional, que incluso más de una década después seguirá sorprendiendo en esta versión portátil. La exploración tendrá aún más importancia que en cualquier otro Dragon Quest, con numerosos secretos y misiones opcionales en su vasto mundo. También os cautivará por el carisma de sus personajes, el excelente diseño arquitectónico de sus ciudades y su inolvidable música (aunque en esta versión no será orquestada).

Primera impresión

- **Obra maestra del rol japonés.**
- **No alcanza el nivel técnico del original.**



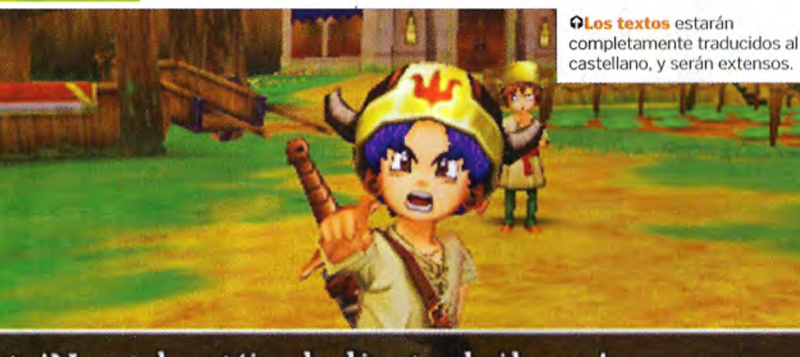






Habrá nuevas secuencias que nos explicarán el pasado de ciertos personajes, enriqueciendo aún más la trama.

DRAGON QUEST VIII DESTACÓ EN SU MOMENTO POR SUS PRECIOSOS GRÁFICOS CEL SHADING Y SU INMENSO MUNDO ABIERTO TRIDIMENSIONAL



Los textos estarán completamente traducidos al castellano, y serán extensos.





NO OS LO PERDÁIS

Dragon Quest VIII es uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, y tengo muchísimas ganas de jugarlo en 3DS con todas esas prometedoras novedades. Y aunque gráficamente no llegue al nivel del original, tampoco se quedará demasiado lejos. Un juegazo imprescindible.

Dragon Ball Fusions será un juego de rol en el que se mezclarán épocas, lugares y personajes del universo Dragon Ball.



ROL
BANDAI NAMCO
FEBRERO

Dragon Ball Fusions

Las fusiones más increíbles en un juegazo de rol.



Súper batallas
Durante los combates por turnos, en la pantalla inferior veremos **las estadísticas** de nuestro equipo y de los enemigos. En las partes de exploración, se mostrará **el mapa**.

A estas alturas podría parecer que el catálogo de 3DS tiene de todo, pero aún le falta una cosa... ¡un gran juego de rol de Dragon Ball! Pues bien, esa asignatura está a punto de aprobarse: en febrero llegará a la portátil un juego de Ganbarion (Pandora's Tower, One Piece Unlimited World Red) que presumirá no solo de decenas de personajes jugables... ¡sino también de la posibilidad de fusionar a muchos de ellos!

El más grande guerrero

El primer paso será crearte un personaje y pedirle al dragón Shen Long tu más ansiado deseo: conocer al mayor guerrero de todos los tiempos. Para que se haga realidad, Shen Long te mandará a Dragon World, un mundo formado por islas flotantes donde todas las épocas y lugares se funden. Allí conviven los personajes de Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT, en escenarios conocidos de la saga. Y así comenzará una aventura en la que te cruzarás con más de 60 personajes jugables a los que irás reclutando, para formar con ellos un equipo de cinco que luchará en combates por turnos. Pero, sin duda, la mayor sorpresa será la que da nombre al juego: muchos de estos personajes serán fusionables entre sí, dando lugar a guerreros nunca vistos antes en el universo Dragon Ball. En total, habrá más de 50 fusiones jugables, sin duda un sueño hecho realidad para los fans.

Primera impresión

- **La cantidad de personajes.**
- **Historia simple en principio.**

Atentos a los gráficos: personajes y mundo en 3D estarán muy pero que muy trabajados.

UN AMPLIO MUNDO POR EXPLORAR Y MULTITUD DE PERSONAJES JUGABLES. SERÁ UN TÍTULO GRANDE



El mundo del juego estará compuesto por islas flotantes entre las que nos moveremos volando.

Al crear a nuestro personaje elegiremos entre cinco razas: humanos, saiyajin, alienígenas, ikai-jin y namekianos.

Aquí tenemos la fusión de Broly y Goku, ya conocida, pero te esperan algunas sorprendentes.

Los combates serán por turnos y veremos a los enemigos volando por los escenarios (no serán aleatorios).

NO SÓLO PARA LOS FANS

Sí, porque aunque es cierto que cuanto mejor conozcas la más grande creación de Akira Toriyama, más fliparás, Dragon Ball Fusions lo tiene todo para ser un buen juego de rol por meritos propios: calidad técnica, combates interesantes y personajes de carisma arroyador. Algo me dice que estamos ante otro éxito de 3DS.

El juego trae más de 50 fusiones jugables. En Japón pueden descargarse como DLCs otras, como esta de Goku Oscuro y Broly. No sabemos si en España estarán disponibles.

NINTENDO 3DS

- ACCIÓN
- NINTENDO
- 2017

Tank Troopers

¡Señor! ¡La cuadrilla de tanques está lista para disparar!



Ojo al mapa

Habrá que moverse estratégicamente por los escenarios, por lo que **estar pendiente del mapa** será clave si queremos hacernos con la victoria.

Lo último de Nintendo para la eShop de 3DS será un título exclusivo, lleno de acción, con buenas dosis de estrategia, un aspecto muy "manga", y que promete buenas horas de diversión con su multijugador.

Guerra para todos

El juego estará centrado en el multijugador, ya sea en un campo de batalla local para hasta seis jugadores o a través del modo descarga donde, con un sólo juego, podrán unirse otras cinco 3DS para cooperar en las partidas y conseguir más logros. Pero también contará con campaña individual, donde iremos perfeccionando nuestra habilidad con las variadas tropas ya que, por supuesto, estos no serán tanques al uso. Según los personajes que elijamos, nuestros vehículos tendrán diferentes capacidades. Unos tirarán bolas de pintura (como el calamar de Mario Kart) que dificultarán la visión de nuestro rival, otros tendrán cañones de electricidad que paralizarán los sistemas del enemigo, o irán equipados con un cañón de frío que hará tiritar a nuestros rivales... Serán batallas con el toque Nintendo. Sale el 21 de diciembre en Japón, ojalá aquí llegue pronto.

Primera impresión

- **Muy original.**
- **Sin modo online.**



La elección de las tropas será clave para la jugabilidad ya que, dependiendo de los personajes que elijamos, cambiarán nuestras habilidades.

I Love Nintendo®

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

MALOS PIXELADOS

NES Mini es todo un éxito y, a pesar de que ahora se pueden salvar partidas, sus juegos siguen siendo dificilísimos. ¡Esos montones de píxeles no nos dan un respiro! Repasemos los más "malosos" de todo el pack de joyas.





FANTASMA
[PAC-MAN]

Su pandilla de cuatro nos cazaba sin piedad... hasta que cogíamos el coco brillante y corríamos a devorarlos a toda velocidad.



WART
[SUPER MARIO BROS. 2]

¡¿Qué pasó con Bowser?! Ah, claro, que este Super Mario no era la verdadera secuela, así que no tenemos al clásico.

RIDLEY
[METROID]

La Geoforma 187 lleva tres décadas dándonos guerra... ¡y ojalá vuelva pronto!

La mayor particularidad de este jefazo es que, aunque nos haga la vida imposible en todos los Metroid... ¡no es un jefe final! Ya sea porque busca lo mismo que nosotros, porque nos toca huir o porque, sencillamente, hay un enemigo más brutal, **cuando encontramos a Ridley no se acaba la partida**. De hecho, en Super Metroid aparece directamente en el prólogo... aunque ahí se escapa con un Metroid y nos toca ir tras él. En esta primera aventura de Samus, será Mother Brain nuestro último rival, mientras que al pesado de Ridley nos enfrentamos poco antes, en una habitación poco lustrosa.





En esta primera aparición, poco hacía presagiar que estábamos ante un personaje icónico de los videojuegos.

30 años después, Metroid es una de las sagas más queridas... y que menos títulos tiene. Desde luego, esperamos ansiosos una nueva aventura cuanto antes, ¡ojalá en Nintendo Switch!

Evolución de Ridley

1994
SNES
Super Metroid



2002
GC
Metroid Prime



2010
Wii
Metroid Other M



EL DATO
30 años después, NES Mini lidera listas de ventas por el mundo, superando a consolas actuales.

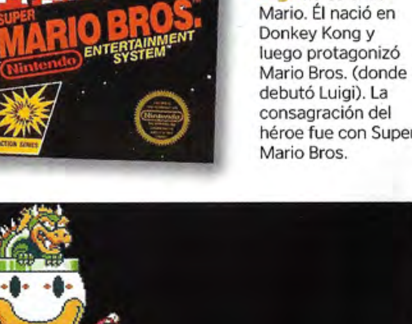


BOWSER
(SUPER MARIO BROS.)

El villano más famoso de la historia empezó enorme y temible... pero bastaba una caída para derrotarle.



Han raptado a Peach y tenemos que ir a rescatarla. ¿Os suena este argumento? Bowser lleva repitiendo la misma jugada más de 30 años... y siempre resulta igual de divertido frustar sus planes. En aquel primer diseño cuadriculado ya se reconocía al rey de los Koopas como una especie de tortuga gigante, con brazaletes de pinchos y capaz de lanzar fuego por la boca. **Su nombre está inspirado en una sopa coreana con arroz**, y es que Miyamoto confesó que se planteó llamar a todos los enemigos de Mario como platos de comida coreanos. En su primera aparición, Bowser hacía poco más que dar pequeños saltos, escupirnos llamaradas y lanzarnos martillos. Posteriormente, fue creciendo en habilidades y hasta en tamaño según el juego. De hecho, le hemos visto hasta las tripas en Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser. En ese genial RPG fue un personaje controlable, como también lo ha sido en las sagas Super Smash Bros. y Mario Kart. La duda es cuándo volveremos a verle... ¿estarán él y Mario en el lanzamiento de Switch? El 13 de enero lo sabremos.



El origen de la saga no es el de Mario. Él nació en Donkey Kong y luego protagonizó Mario Bros. (donde debutó Luigi). La consagración del héroe fue con Super Mario Bros.



Sus secuestros han dado origen a casi todos los juegos de la saga. En el último, al menos, cambió de víctima.



Los vehículos son habituales para Bowser desde Super Mario World. Le han llevado hasta al espacio.

MR. DREAM
(PUNCH OUT)

¿Pero no peleábamos contra Tyson? Sí, en la primera versión del juego en USA. En posteriores fue sustituido por Mr. Dream.



LORD ASTAROTH
(GHOSTS 'N GOBLINS)

Un juego difícil donde los haya, para que encima tenga la gracia de que, tras acabar con este señor... ¡tenga segunda vuelta!



DRÁCULA
(CASTLEVANIA)

Cuando creíamos que Drácula ya era hombre remuerto va y se transforma en... esto. ¡Y la de resurrecciones que le quedaban!

Evolución de Bowser

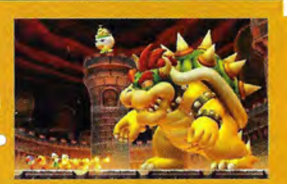
1988
NES
Super Mario Bros. 3



1996
N64
Super Mario 64



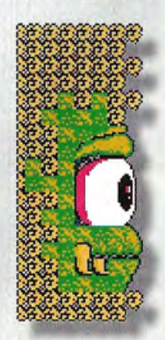
2012
Wii U
New Super Mario Bros. U





ALIEN WILY
(MEGAMAN 2)

Las sorpresas finales con transformaciones estaban más de moda que en Dragon Ball, y aquí Wily se hizo ver como un alien.



MEDUSA
(KID ICARUS)

Bastante alejada de la imagen que todos tenemos en mente, una medusa gigante fue el último rival del popular angelito.



GRUMPLE GROMMIT
(BUBBLE BOBBLE)

También descomunal fue el "boss" final del juego de pompas por excelencia, aunque no era el más temible del barrio.

DONKEY KONG
(DONKEY KONG)



Este enemigo es tan importante que es de los pocos de la historia que da nombre a su propio videojuego.

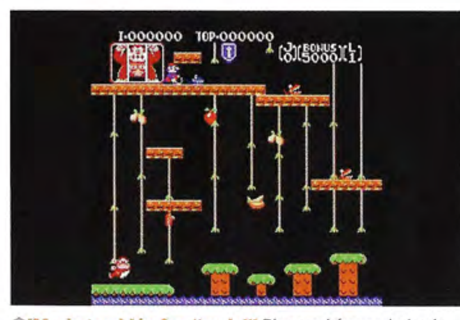
Hubo una época en la que Nintendo no era una gigante del entretenimiento, en la que no había sagas clásicas que todos esperásemos ver continuar. En el esplendor de los salones recreativos, Miyamoto ya formaba parte de la compañía, y fue él quien inventó el género de las plataformas con este arcade que sustuvo a la empresa con su éxito, y que motivó la decisión de crear una sistema propio: la NES.

UNIVERSAL PICTURES DEMANDÓ A NINTENDO EN EL 82 POR EL PARECIDO CON KING KONG, PERO EL JUEZ LES QUITÓ LA RAZÓN

Inspirándose en el personaje clásico del cine, el genio japonés puso a un mono gigante en lo alto de diferentes construcciones y a un saltarín bigotudo a nuestras órdenes. Una vez derrotado y salvada la chica, **en la segunda parte era un prisionero de Mario**, y nuestro deber era rescatarlo controlando a su hijo. Muchos años pasaron hasta que Rare retomó al personaje en Super Nintendo, y algunos más para verle renacer en Wii.



Cuando aún no tenía consola, Nintendo vendió los derechos para otros sistemas, y jugamos al DK en Atari, MSX, CPC o Apple II. Cuando llegó NES, se convirtió en su juego estrella.



¡Mario también fue "malo"! Bien podríamos haberle incluido en la lista, porque es nuestro rival en la secuela.



Como en la famosa peli, la forma de acabar con el simio era hacerlo caer desde lo más alto del edificio.

Evolución de Donkey Kong

1994
SNES
Donkey Kong Country



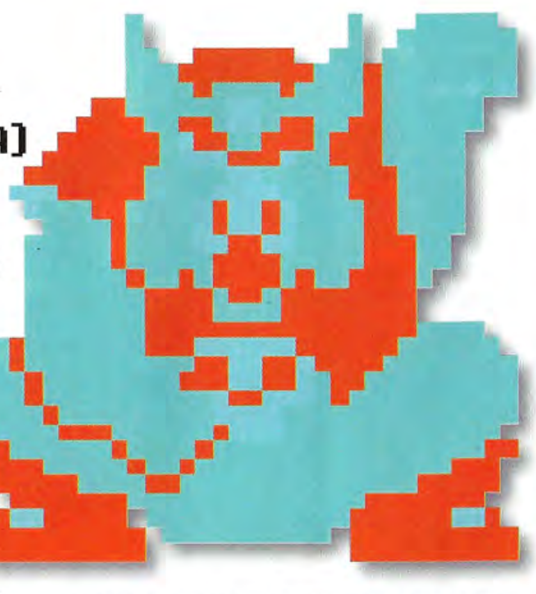
1999
N64
Donkey Kong 64



2014
Wii U
DKC Tropical Freeze



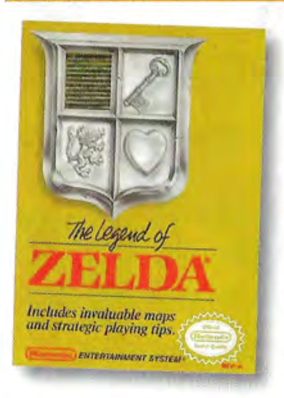
GANON
[THE LEGEND OF ZELDA]



Pero, ¿el archienemigo de Link no se llama Ganondorf? Pues sí, lo que pasa es que esta especie de monstruoso jabalí es su temible transformación.

Todo cambió para el universo Zelda con Ocarina of Time. Ya era una gran saga, con la joya de Super Nintendo a la cabeza, pero la jugabilidad, la historia, los personajes y hasta la línea temporal tomó nuevos y más complejos significados. Entre otras cosas, nos enteramos de quién era Ganon/Ganondorf: el rey de los gerudos. Cada cien años nace un hombre destinado a ser rey en una raza eminentemente femenina... y le tocó a este diabólico ser. En la aventura original, esto estaba probablemente muy lejos de la cabeza de Miyamoto, y la única forma que le conocemos es la más poderosa, la que refleja su espantoso mundo interior, la del monstruo conocido como Ganon. **Para enfrentarnos a él, debíamos recuperar los 8 fragmentos de la trifuerza de la sabiduría** y acudir a su mazmorra, donde nos plantaba cara con sus poderes de invisibilidad y fuego. En los juegos venideros no sería siempre el enemigo a derrotar, ya que, aunque repita héroe (o reencarnación del mismo), la saga Zelda tiene muchos villanos. Ya sabemos que en Breath of the Wild estará, así que sólo queda esperar unos pocos meses para plantarle cara una vez más.

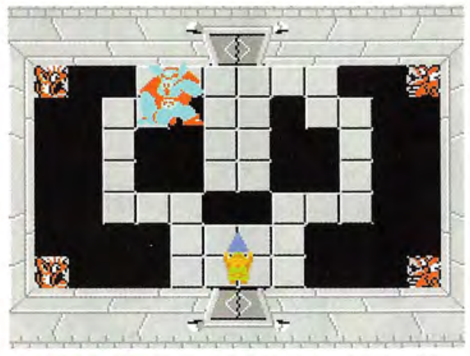
A PESAR DE SER EL GRAN VILLANO DE LA SAGA, GANON SE HA PERDIDO CASI LA MITAD DE LAS AVENTURAS DE LINK



Miyamoto ideó una maravilla imaginando cómo sería explorar los bosques y descubrir mazmorras escondidas en ellos. De esta forma, creó una vez más un nuevo estilo a imitar.



Ganon aparece más en portátiles, mientras que a Ganondorf le hemos visto en N64, GameCube, Wii y Wii U.



La batalla final no es de lo más difícil del juego, pero más nos vale llegar bien lleno de pócimas y corazones.



NIGHTMARE
[KIRBY'S ADVENTURE]

Kirby era un juego pensado para ser muy accesible, de modo que esta batalla final en los cielos no fue tan épica como otras.



JASHIN
[NINJA GAIDEN]

El sendero de Ryu siempre está plagado de sangre y peligros, y este demonio fue el último reto de su gran aventura en NES.



RED FALCON
[SUPER C]

Lo hemos visto de múltiples formas a lo largo de la saga... y siempre nos da la misma satisfacción acabar con él.

Evolución de Ganon

1998
N64/3DS
Zelda Ocarina of Time



2006
GC/Wii
Zelda Twiligt Princess



2017
Wii U/Switch
Zelda Breath of the Wild



MINIMALOS PIXELADOS

Aquellos que dan la cara por los jefes, la carne de cañón que se enfrenta en desventaja a los héroes de videojuego, también merecen nuestro reconocimiento. He aquí nuestro homenaje a los minimalos de NES mini.



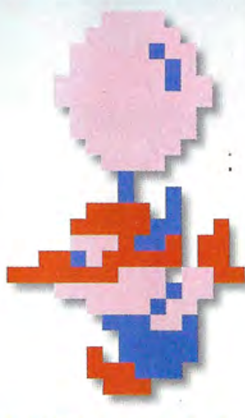
ZOMBI
(GHOST 'N GOBLINS)



BLINKY
(PAC-MAN)



METROID
(METROID)



PINK BALLOON
(BALLOON FIGHT)



MONOEYE
(KID ICARUS)



GALAGA BEE
(GALAGA)



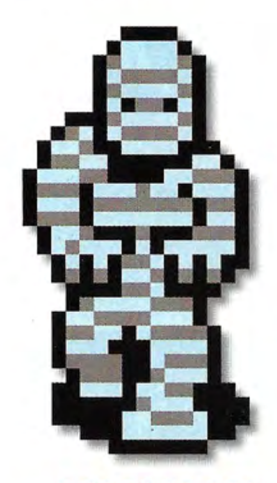
ZEN-CHAN
(BUBBLE BOBBLE)



SHELLCREEPER
(MARIO BROS.)



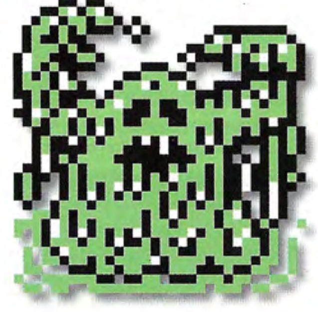
FLYING SKULL
(CASTLEVANIA 2 SIMON'S QUEST)



MUUMU
(STARTROPICS)



GOOMBA
(SUPER MARIO BROS.)



MAD MUDDY
(STARTROPICS)



LIZALFOS
(ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK)

PHANTO
(SUPER MARIO BROS. 2)

STALFOS
(THE LEGEND OF ZELDA)

PARASOL WADDLE DEE
(KIRBY'S ADVENTURE)

TOPI
(ICE CLIMBER)

KUKKU
(MEGA MAN 2)



DOG
(NINJA GAIDEN)

DEE-01
(GRADIUS)

SANDBAG SNIPER
(SUPER C)



BONE DRAGON
(CASTLEVANIA)



GRSHARK
(FINAL FANTASY)

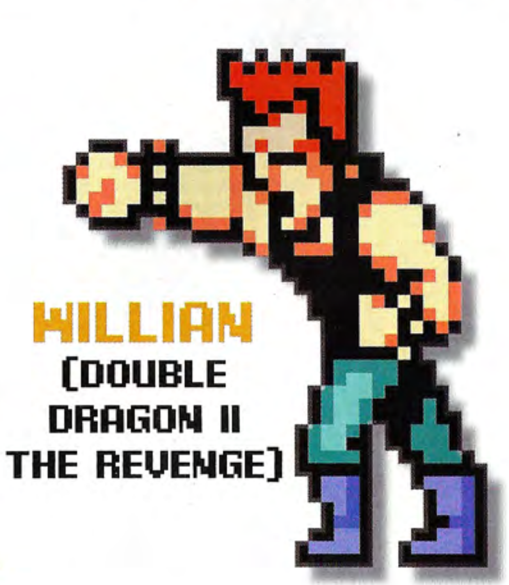


WOLF MAN
(CASTLEVANIA 2 SIMON'S QUEST)

OCTOROK
(THE LEGEND OF ZELDA)



PIERROBOT
(MEGA MAN 2)



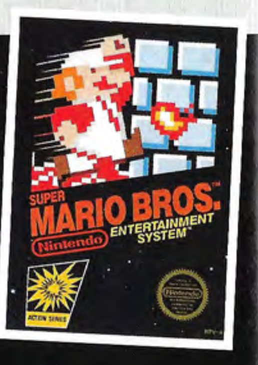
WILLIAN
(DOUBLE DRAGON II THE REVENGE)

10 niveles de Mario para recordar... ¡e imitar!

Super Mario Maker ya está en 3DS y la fiebre creadora ha vuelto con fuerza. Por si os falta inspiración, aquí os traemos una selección de niveles históricos.







SUPER MARIO BROS.

MUNDO 5-1

Aunque Mario ya estuviera en Donkey Kong y Mario Bros... este juego es el origen de todo. Sus 8 mundos (con 4 niveles cada uno) nos maravillaron de por vida y los hemos jugado en muchas generaciones de consolas diferentes. El 5-1 fue el nivel en el que vimos por primera vez a Bill Bala, y encima lo hicimos sin trajes (salvo la estrella) y entre una gran variedad de enemigos.

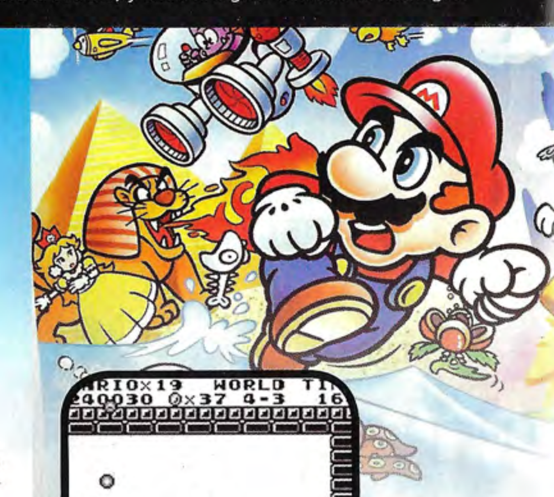




SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

MUNDO 5-1

La auténtica segunda parte del clásico es la que nos concierne, ya que el juego que conocimos en occidente como Super Mario Bros. 2 tiene una jugabilidad que no está en Super Mario Maker. Cuando finalmente llegó a Europa (en el pack Super Mario All Stars de SNES) descubrimos un juego muy similar al primero, pero con 13 mundos y una mayor dificultad. Entre las novedades, este mundo nos lo pone difícil con elementos como el viento, las tuberías colgantes... ¡y las cajas invisibles!







SUPER MARIO BROS. 3

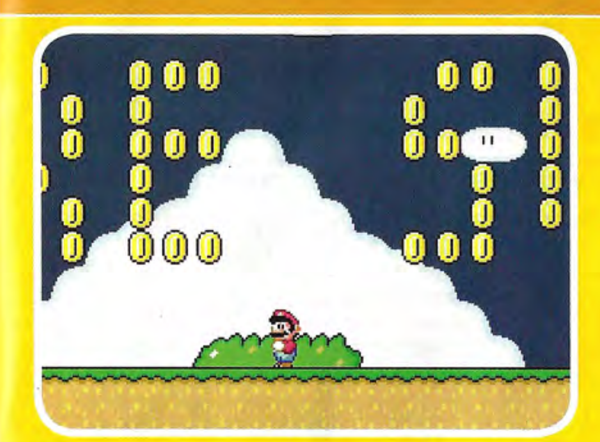
MUNDO 4-1

El salto gráfico, de mapeado y hasta de jugabilidad que se produjo en esta entrega es parte de la historia de los videojuegos. Entre todos los niveles, éste es seguramente el que más repercusión tuvo en futuros títulos, incluido el propio Maker. De repente... ¡todos los enemigos y el escenario eran gigantes! Sin duda NSMB tomó de aquí los conceptos del gigantismo y del micro Mario, capaz hasta de andar sobre las aguas.

SUPER MARIO LAND

MUNDO 4-3

La apariencia de los dos clasicazos de Game Boy no se puede seleccionar en ninguno de los Super Mario Maker, pero no podíamos dejar de pasar por Sarasaland en este nostálgico e inspirador repaso. La mini saga se caracterizó por el agua, y por la ausencia de muchos personajes, incluidos Bowser y Peach. Seguía habiendo damisela en apuros, pero se trataba de Daisy. De entre todo lo particular de este primer Land, ver a Mario acabando con enemigos a tiros en lugar de saltando sobre ellos llama la atención, sobre todo en la batalla final... ¡contra un alien!



SUPER MARIO WORLD
SPECIAL ZONE 8

Como ocurrió con tantas otras sagas, SNES elevó la calidad de Super Mario increíblemente. Lo triste de esta joya es que, tras ella, estaríamos 19 años sin un Mario en 2D en una consola de sobremesa. Para quedarnos con una satisfacción enorme, el juego no sólo guardaba en secreto 8 nivelazos, sino que el último de ellos, además de ser bien largo, acababa con un enorme mensaje formado por monedas: "YOU ARE A SUPER PLAYER!!".



SUPER MARIO LAND 2
CASTILLO DE MARIO

Antes de los remakes de GBA y de impresionar en DS, Mario volvió a lucir monocromo en portátiles. Eso sí, lo hizo con un buen lavado de cara... ¡y presentándonos a Wario! Este villano moló tanto que se hizo con la subsaga (que siguió hasta Wii) y tuvo otros títulos con su nombre. Nos vamos a quedar, como no, con la batalla que tuvimos contra él, que tuvo lugar nada menos que en... ¿el castillo de Mario? En otros juegos hemos visto que la morada de Mario es más humilde, así que suponemos que se mudó tras este título.

NEW SUPER MARIO BROS.
MUNDO 4-FINAL

Llegaba el verano de 2006, y DS ya era la consola de los fenómenos de masas Nintendogs y, sobre todo, Brain Training. Un nuevo Mario llegaba a una portátil tras 13 años e iba a ser en 2D, tras los Super Mario 64 y Sunshine. 30 millones en ventas demostraron que queríamos más Mario así. Lo más detacado fue el gigantismo, y eso se reflejó en los jefes finales, que no fueron Koopalings sino "bichejos" como este goomba, que aparece tras un nivel cargado de plataformas móviles y lava.





NEW SUPER MARIO BROS. Wii
MUNDO 6-6

Tras su éxito en DS, "New" se convirtió en franquicia con una edición para Wii que arrasó en ventas y sorprendió con su multijugador. En Wii, casi todos los juegos trataron de sacar partido al mando, y aquí era ideal usarlo en horizontal, agitándolo para los impulsos. Pero además se usó el giroscopio, y en este nivel era particularmente mágico... y complicado, ya que con la inclinación movíamos la luz.

NEW SUPER MARIO BROS. 2
MUNDO 2-4

Hoy día estamos acostumbrados, pero éste fue el primer título que salió a la vez a la venta en tiendas físicas y en la eShop. La fibre del oro atacó a Mario en un juego que dio a la colección de monedas más importancia que ningún otro, con modo particular incluido y un mensaje especial si reuníamos 9.999.999 monedas. ¿Y cuál es el mejor nivel para llenar la hucha? Hay una zona oculta en el 2-4 que vale su peso en oro.





NEW SUPER MARIO BROS. U
CASTILLO DE PEACH - FINAL

El ultimo Super Mario 2D hasta la fecha salió hace ya 4 años. Más que continuista, el juego contenía niveles que recordaban a casi toda la saga, y todo con un apartado gráfico impresionante. Ya que es el último, vamos a rescatar la batalla final, en la que nos acercamos a Bowser esquivando sus llamas desde lejos como en el primer juego, lo hacemos caer como siempre y, para derrotarlo, tenemos que subirnos en la nave que el villano estrenó en Super Mario World.





Comunidad

El espíritu navideño invade el tablón de arte, los pasatiempos y el bazar, donde te proponemos algunos de los mejores regalos para estas fechas; y también respondemos a las últimas cartas del año.

Fanartistas



A Gift Between Worlds
Por Aquanut

Poniendo el árbol
Por KodyKoala

Noche de Paz
Por Omocat

Poké Balls de Navidad
Por Cindy Kohler

Corona de nostalgia
Por Retro4everything

Alumbrado estelar
Por Daniel-Link



Nintendo®

Nebulaluben es Bayonetta

Laura Sánchez: "Gracias a Bayonetta aprendí a hacer un montón de cosas como cosplayer".



Me llamo Laura, soy de Madrid y llevo ocho años haciendo cosplay de forma autodidacta. **Bayonetta fue uno de los primeros** disfraces que hice y lo confeccioné con mucha ayuda, ya que en aquel momento no tenía ni idea de cómo hacer un mono de cuerpo entero como el suyo. Gracias a Bayonetta aprendí a hacer un montón de cosas: pelucas con formas complicadas, ropa ceñida, moldes de silicona, pistolas de resina...

Decidí hacer este cosplay porque yo también llevo **gafas de pasta negras** y, desde el momento en que salió el *teaser* del juego en la Tokyo Game Show, mis amigos y familia me animaron a llevarlo a cabo por **mi parecido con ella**. Después salió a la venta, lo jugué y me pareció uno de los mejores Hack 'n' Slash que había jugado en mi vida: divertido, trepidante, carismático...

Tardé un par de meses en hacer este cosplay y creo que me salió bastante decente, aunque si lo tuviera que hacer ahora, lo haría con muchísimos más detalles (es lo que tiene la experiencia). Seguramente mi forma de resarcirme será haciendo el cosplay de **Bayonetta 2**. ¿Quién sabe? Algún día caerá...

Fotógrafo: **JoseManchado.es**
Twitter: **@ShanoaNebula**
Web: **Nebulaluben.com**

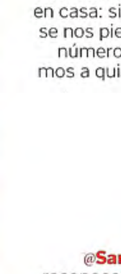
Nintenderos del mes



@Bassergius nos ha alucinado con su colección de obsequios del **Club Nintendo**: ¡esa estatua dorada de Epona y Link costaba 15.000 estrellas!



@Estevovade tiene una hemeroteca de **revistas Nintendo** en casa: si algún día se nos pierde algún número, ya sabemos a quién llamar.







@SaraReborn reconoce que, gracias a Nintendo, ha pasado muy buenos ratos. Y la intuición nos dice que también gracias a **Guitar Hero**...





La Gran N-avidad

Por @Gustarfox

No sé si os habrá pasado, pero, con los años, me he dado cuenta de lo mucho que ha influido la Navidad en mi amor por Nintendo. Además del significado familiar y sentimental de estas fechas, buena parte de la ilusión que envolvía a la Nochebuena en mi infancia se encontraba en las cajas de los juegos de **Game Boy, GBA, SNES y N64** que adornaban la moqueta del salón al despertarme, iluminadas por las luces del árbol. De hecho, a mi casa no venía Papá Noel, sino Mario en su trineo Yoshi.

Nunca olvidaré aquellas Navidades en las que me trajeron los maravillosos **Yoshi's Island, Donkey Kong Country 3** o **Wario Land 4**, ni cuando introduje el cartucho de **Zelda: Ocarina of Time** por primera vez en la consola, ni cuando vibré con **Lylat Wars** y su **Rumble Pak** o me vicié a **GoldenEye 007, Mario Tennis, Majora's Mask** y tantos otros regalos jugables que me hicieron tan feliz. Y quiero pensar que, si algún día tengo hijos (todavía no sé ni si tengo novia), haré todo lo posible para inculcarles esa misma ilusión por jugar que ojalá viváis vosotros en unos días con **Pokémon Sol y Luna, Paper Mario, Super Mario Maker** de 3DS, los amiibo de Zelda, la **NES Mini** o esa presentación de **Switch** que nos traerán los Reyes Magos y sus pajes los Toads ocho noches después de la habitual.

Os deseo unas fiestas como las que yo tuve la suerte de disfrutar gracias a mi familia, pero también al mágico olor a nuevo de cada juego vinculado a **esa otra Gran N que es la Navidad**. ¡Feliz Nintendo a todos y próspero cambio nuevo!

El Saco de Caco Gazapo



Mirad a quién nos hemos encontrado: este granuja ha estado a punto de robarnos la Navidad llevándose todos los regalos de las tiendas físicas, pero le hemos pillado a tiempo.



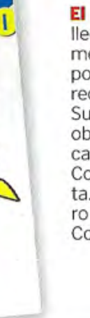
7,95 euros

El manga de Super Mario llega por fin a España totalmente traducido y distribuido por Planeta Cómic. Cada tomo recopila varios números de Super Mario-Kun, la hilarante obra de Yukio Sawada publicada en la revista CoroCoro Comic desde los años noventa. Tenéis el primer número (en blanco y negro) en El Corte Inglés y Game.



14,95 euros

Protege tu New 3DS XL de cualquier golpe con este protector de Jibanyan fabricado en Duraflexi, un material flexible pero resistente que añade agarre adicional. Es de Hori con licencia oficial de Nintendo y Level-5, y está disponible en tiendas como Game.





14,95 euros

Lleva tu New 3DS o 3DS en cualquiera de sus modelos en estas fundas aterciopeladas con la forma de Jibanyan y Whisper, que encontrarás en Game o El Corte Inglés. Son de Hori e incluyen bolsillo interno para juegos y accesorios. El precio es por unidad.

5,90 euros

Con este adaptador de corriente de Ardistel para Nintendo Classic Mini: NES podrás adaptar la toma USB de la consola a un enchufe, en caso de que no tengas cargador de smarthpone. Mantiene la estética retro.







7,95 euros

Alargador de 1,8 metros para el cable del mando de Nintendo Classic Mini: NES. De Ardistel, en comercios como El Corte Inglés.



24,95 euros

Estas lámparas de Trifuerza y Bloque del Reino Champiñón son dos regalazos: la primera proyecta el emblema de Hyrule en la pared, mientras que el bloque emite el sonido de las monedas al presionarlo. Ambas se venden en Game.

79,93 euros

El scalextric de Carrera inspirado en Mario Kart 8 es el complemento perfecto para el dron Mario-Copter de la misma marca. Su pista incluye loopings, cuentavueltas, mandos con función turbo y dos coches de Mario y Toad. Está en El Corte Inglés.









Fe de erratas: El mes pasado dijimos que los peluches de Rowlet, Litten y Popplio se podían adquirir en Pokémon Center; sin embargo, no realiza envíos a España, por lo que os proponemos comprarlos a través de Amazon.com, escribiendo "Pokémon Center stuffed". Cada uno cuesta una media de 30 euros, incluyendo gastos de envío.



El Cartero de R.O.N.

Vuelve, al tajo vuelve, por Navidad; nuestro empleado del año no descansa ni en fiestas.

Paula Luengo

¿Se puede conseguir a Arceus para Pokémon X/Y y RO/ZA también en Europa o sólo es en América?

Por supuesto, y aquí tenéis el código: **Arceus2016**. Sólo tenéis que acceder al apartado "Regalo misterioso" de Pokémon X/Y o Rubí Omega/Zafiro Alfa con la 3DS conec-



tada a Internet, pinchar en "Introducir código" y escribir "Arceus2016". Ya sólo falta entrar en vuestra partida y acercaros a un Centro Pokémon para que un repartidor os entregue al "dios" Pokémon de forma gratuita. Eso sí, que no os den las uvas, ya que la promoción termina el 31 de diciembre.

Emilio Hijano

¿Qué ha pasado con Darksiders: Warmastered Edition para Wii U?

Que se ha retrasado... THQ Nordic no aclara la nueva fecha, pero asegura que sigue previsto para "un futuro cercano". Esperemos que sea lo antes posible, porque nosotros también teníamos ganas de darle Guerra a Wii U.



Yeray Castro

¿Cuándo llegará Shantae Half-Genie Hero a Wii U? Estoy empezando a temer que lo hayan cancelado...

Tranquilo, la espera ha terminado, esta vez ya de verdad: WayForward confirma que la nueva aventura de Shantae en Wii U tras Pirate's Curse se podrá descargar en la eShop ya mismo: el 20 de diciembre.

Jordi Sobral

¿Para qué servirán los amiibo del 30º Aniversario de Zelda en Breath of the Wild? ¿Será juego de lanzamiento?

Sigue previsto para 2017, así que puede llegar en cualquier momento a partir de marzo. El amiibo de Link de Ocarina nos dará cantidades aleatorias de carne; el de Toon Link, de pescado; el de Zelda, de plantas, y el Link de 8 bits, de barriles con rupias y otras sorpresas. Y, con suerte, ¡nos caerá un cofre como éste con tesoro!



Samantha Arranz

¿Super Mario Run tiene recompensas a través de My Nintendo?

Efectivamente. Podemos comprar Boletos Toad para competir con otros jugadores en el modo Carrera, y también conseguimos puntos platino para canjear en el juego. Como sabes, ya está descargable en iOS de forma gratuita, o por 9,99 euros para acceder a todo su contenido, un precio muy asequible tratándose de un juego "de verdad".

Iker Arruabarrena

¿Los nuevos contenidos descargables de diciembre para Monster Hunter Generations son de pago?

Claro que no. Al igual que hasta ahora, son gratuitos y molan un "puñao": en homenaje a Street Fighter, com-



pletar las nuevas misiones se recompensa con estas geniales armaduras de Blanka y Chun-Li para los pequeños Felynes, además de una armadura diseñada por Tetsuya Nomura y un traje de caballero de la luz de Final Fantasy.

Salvador Pacheco

¿Cuándo sale la expansión de Shovel Knight? ¿Será para Wii U o sólo para 3DS?

En el reciente tráiler presentado en los Game Awards 2016, Yacht Club Games señaló primavera de 2017 como fecha de lanzamiento. Eso sí, no especificaó plataforma, pero nosotros esperamos que llegue a las dos consolas de Nintendo (crucemos los dedos). Esta expansión será una precuela, se llamará Specter of Torment y Yacht Club Games la ha creado desde cero como un juego nuevo.



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos y todo lo que queráis compartir con la Comunidad Nintendo a la siguiente dirección de correo electrónico. El cartero se encargará del resto.

revistanintendo@gmail.com



El Héroe del pasaTiempo



Perdidos en la nieve

Reordena los trozos para formar tres entornos de Mario y dinos cuál de ellos es incompatible con el resto.




1. DA · ÑA · LA · TA · HE · MON



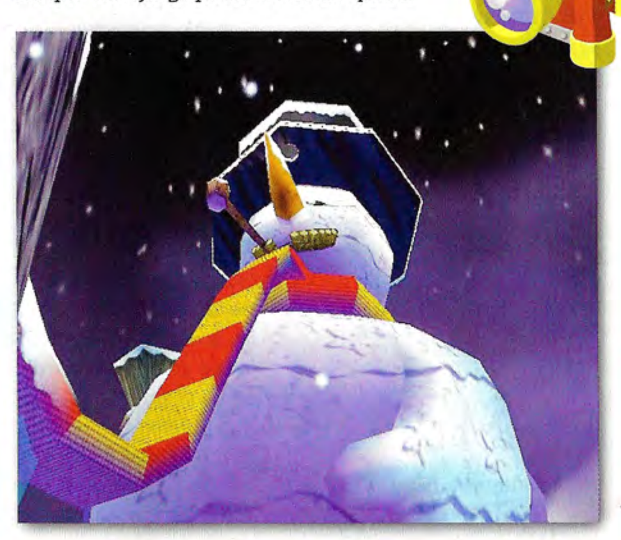
2. BE · RA · ER · TE · TI · SOR



3. SO · PLA · RA · PA · DI · YA

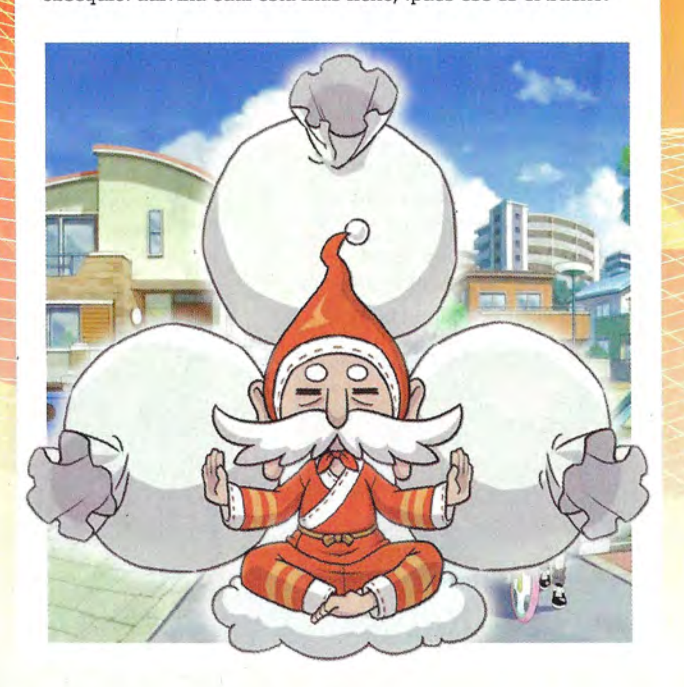
El fotograma

¿A qué videojuego pertenece esta captura?



El mejor regalo

Soy Tricotom, el Yo-kai navideño, y en cada saco guardo un obsequio: adivina cuál está más lleno, ¡pues ese es el bueno!

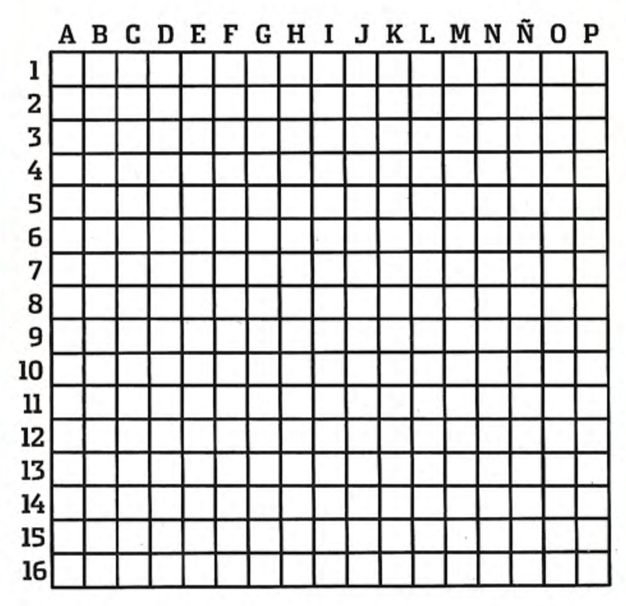


Enigma pixelado

Rellena las casillas indicadas para desvelar al personaje.

Negro:
2. I, J, K
3. H, L
4. G, K
5. F, L
6. E, L
7. D, E, M
8. C, N, Ñ
9. B, O
10. B, F, I, O
11. C, F, I, Ñ
12. C, Ñ
13. C, Ñ
14. C, Ñ
15. D, Ñ
16. D, G, H, I, J, K, L, Ñ
17. E, F, M, N

Amarillo:
Todo el interior excepto las casillas 9. F, I, que debes dejar en blanco



Cuadro navideño

1. ¿Cuántas luces hay puestas en el árbol de Navidad?
2. ¿Cuántas caras hay en total? 3. ¿Cuál es el vecino intruso?





Se busca



#BuscandoaDitto (nº 291)
Es más fácil encontrar a Ditto en Pokémon GO que en la revista del mes pasado, pero allí estaba: bien "escondiDitto" entre las amiibopics de la página 14. ¡Enhorabuena!



Y este mes: ¡Renato!
"El reno menos pazguato" de Animal Crossing se ha perdido en algún lugar de la revista y lleva el saco lleno de amiibo para todos. ¡Encuéntralo antes de Nochebuena o nos quedaremos sin Navidad! Pero ojo, buscamos exactamente al Renato que ves aquí y no otro... Dinos en qué página está y sube la foto a Twitter. Confiamos en ti.

Los + rápidos

- @samucdlugo • @Anna_B_E
- @carlossanjoses1
- @TheEpicMat297
- @g_bece
- @Satur18G
- @asis_lanza
- @Romago89
- @AlcanGamer
- @boladenieve08

Ficha de respuestas

Perdidos en la nieve: ______________________

____

El fotograma: ______________________

El mejor regalo: ______________________

Enigma pixelado: ______________________

Cuadro navideño: ______________________

Se busca a Renato: ______________________

Soluciones #291

Perdidos en el mapa: **Pueblo Azuliza, Ciudad Rocavelo, Pueblo Petroglifo.**
Mimikyu intruso: **Abra**
Fotograma: **Pokémon XD**
Enigma pixelado: **Rojo (Entrenador)**
Cruzando Alola: **Dugtrio**
Se busca a Ditto: **Página 14**
Ganador: **Javier González @Megablitzex**

Rellena la ficha, hazle una foto y súbela a Twitter añadiendo #ElHéroeDelPasatiempo. ¡Sorteamos un amiibo!



En honor a Wii U

Por Roberto Ruiz Anderson

Se cumplen 4 años del lanzamiento de Wii U, ahora que vislumbramos el final de su ciclo. Aunque no ha tenido una vida tan duradera ni exitosa como su predecesora, sus juegazos y sus ideas formarán parte del legado de Nintendo para siempre.

Nintendo experimentó una vez más con una innovación: el GamePad y el juego asimétrico. Desde el primer día Nintendo Land mostró el potencial de este concepto, y de hecho aún lo juego a menudo: sus minijuegos para hasta 5 jugadores son de lo más divertido que conozco. Y aunque creo que las capacidades del juego asimétrico podían haberse aprovechado mejor en juegos posteriores, siempre guardaré conmigo las emocionantes sensaciones de esta manera de jugar.

Y haciendo ya balance de los juegos en general, que al final es lo que importa, hemos tenido excelentes nuevas entregas de Super Smash Bros., Mario Kart, Pikmin, Mario, Donkey Kong Country y Star Fox entre otros, un nuevo miembro de la familia de la talla de Splatoon, uno de los third parties exclusivos mejor valorados que se recuerdan (Bayonetta 2) y montones de juegazos indie. Además, como amante del rol japonés estoy contento con dos de los juegos del género que más he disfrutado en mi vida: Tokyo Mirage Sessions #FE y sobre todo el impresionante Xenoblade Chronicles X. Y claro, aún nos queda el gran The Legend of Zelda: Breath of the Wild, entre otros títulos.





POKÉCONSEJOS

¿Viviendo al máximo Pokémon Sol y Pokémon Luna? Si lo que quieres es llegar a convertirte en el mejor Entrenador Pokémon de Alola, aún tienes mucho camino por recorrer, ¡y estos consejos te ayudarán a conseguirlo!



POKÉMON ESPECIALES DE EVENTO

Si todavía no los habéis conseguido, ¡corred! Porque hay dos Pokémon exclusivos muy chulos que sólo se pueden conseguir por tiempo limitado.



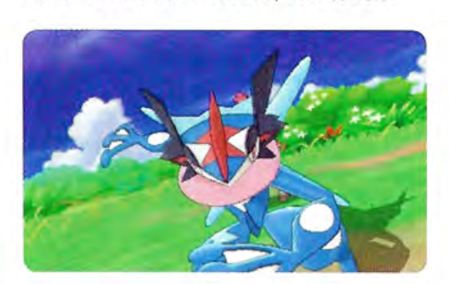
Munchlax

Hasta el día 11 de enero, estará disponible la descarga de este Pokémon mediante la función de Regalo Misterioso. Lo más especial de este evento es que este Munchlax lleva equipado un objeto muy especial: un Snorlastal Z. Una vez descarguemos y evolucionamos a Munchlax en Snorlax, éste podrá desatar un devastador movimiento Z exclusivo llamado Arrojo Intempestivo, siempre y cuando lleve consigo el Cristal Z.



Greninja de Ash

Si en su momento os descargasteis la demo de Pokémon Sol y Luna y no habéis borrado los datos, aún tenéis la posibilidad de acceder a ella y, teniendo el juego digital instalado o el cartucho en la misma consola, podréis conectar ambos programas, y pasar el Greninja especial de Ash que recibisteis en la demo. Si no habéis jugado la demo, no os preocupeis, porque todavía estáis a tiempo. Descargadla rápidamente, y en un rato podréis disfrutar igualmente de ese Greninja tan especial, que cambia de forma gracias a su nueva habilidad: Fuerte Afecto.



CAMBIA LA POSTURA EN COMBATE

Antes de empezar a luchar, vemos que nuestro entrenador puede tomar distintas poses. Aquí tienes las claves para elegir la que te guste y desbloquearlas todas.

Pokémon Sol y Luna han introducido una nueva característica llamada estilos de lanzamiento. Dependiendo del estilo de lanzamiento de nuestro entrenador, variará la pose que tiene antes de comenzar un combate y la forma en la que lanza las Poké Balls. Para ir desbloqueando las distintas posturas, acércate al Cabo de las Afueras, (a las afueras de Ciudad Malie en la Isla Ula-Ula). Estos son 8 los estilos:

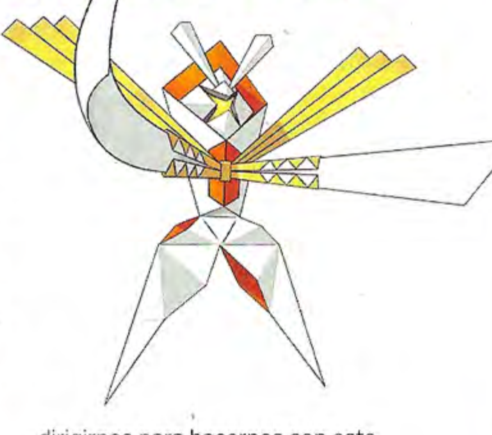
Normal: **disponible desde el comienzo**
Grácil: **disponible desde el comienzo**
Cuco: **derrota a Nereida en Ciudad Konikoni, tras completar su prueba.**
Dual: **en Pokémon Sol conseguiremos desbloquearla tras derrotar a Kiawe en Pueblo Ohana, y en Pokémon Luna, tras derrotar a Lulú en la Jungla Umbría.**
Desafiante: **derrota a Gladion en el Monte Lanakila.**
Zurdo: **derrotar a Liam en Ciudad Hauoli, tras completar su prueba.**
Impetuoso: **lo desbloquearemos tras obtener 50 victorias consecutivas en el Árbol de Combate.**
Tirabuzón: **esta es la postura más complicada. La desbloquearemos tras obtener el rango Master en el Battle Royale.**





CAPTURA A TODOS LOS ULTRAENTES

Tras completar la aventura, puedes salir en busca de estas misteriosas criaturas que han resultado formar parte de la Pokédex. ¡A por todas!



Nihilego

Nihilego es el primer Ultraente que encontraremos tras completar la historia principal de Pokémon Sol y Luna. Handsome, el ya famoso detective Pokémon que ha hecho aparición en otras entregas de la saga, y que esta vez está investigando el caso de los Ultraentes, nos comentará que Nihilego ha sido avistado en dos localizaciones: el Tunel Diglett y el Área Volcánica Wela. Tendremos que dar vueltas entre estos dos lugares, y atentos a la música del juego, porque en cuanto escuchemos un tema distinto al que suena normalmente en cada área (el tema musical que acompaña a los Ultraentes), sabremos que Nihilego se encuentra en la zona. Corre a la hierba alta, y rápidamente te aparecerá este poderoso Pokémon.

Pheromosa

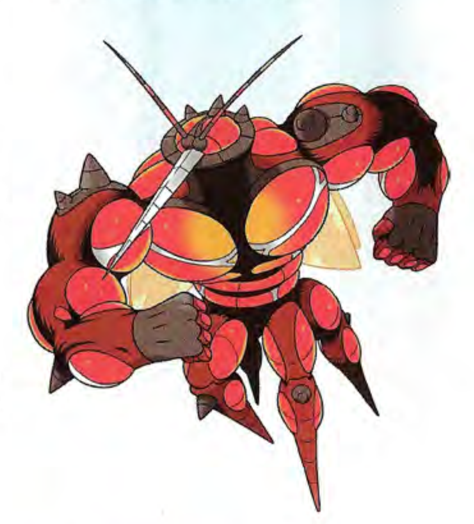
Pheromosa es un Ultraente exclusivo de Pokémon Luna, por lo que no podremos encontrarlo de ninguna forma en la



otra edición. Una vez hayamos cazado Nihilego, debemos que informar a Handsome. Éste nos informará de que se han avistado ni más ni menos que cuatro especímenes de Pheromosa en Melemele. Tendremos que volver a visitar la cueva en la que disputamos nuestra primera prueba del Recorrido Insular, y allí encontraremos a estos extraños Pheromosa.

Buzzwole

Es exclusivo de Pokémon Sol. Una vez hayamos capturado a Nihilego y se lo hagamos saber a la Policía Internacional, Handsome nos informará de que se ha avistado un segundo Ultraente en la isla de Melemele. Hay que dirijirse a la Ruta 2, y allí el Kahuna Denio nos informará de que dos Buzzwole se encuentran en el Prado de Melemele. En cuanto entremos en la hierba alta aparecerá.



Xurkitree

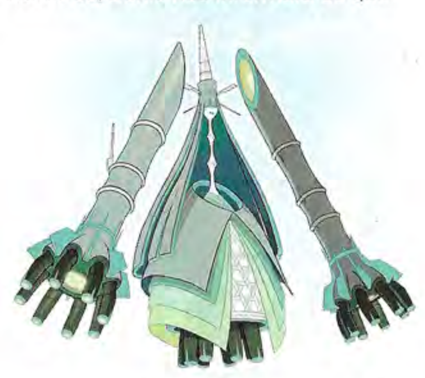
Tras capturar los cuatro Pheromosa o los dos Buzzwole y volver para contárselo a la Policia Internacional, éstos nos encomendarán nuestra próxima misión, en la que nos encontraremos a este nuevo Ultraente de tipo Eléctrico. Para conseguirlo hay que dirigirse a la Ruta 8 en Akala, al lugar donde luchamos contra la artista Mina. Una vez aquí, Handsome nos avisará de que dos Xurkitree han sido avistados. Al igual que con Nihilego, debes ir cambiando de zona hasta que aparezcan, por lo que estate atento a la música del juego.

Kartana

Este Pokémon es exclusivo de la edición Sol. Con Xurkitree ya en nuestro poder, debemos volver al Motel Decamino. Allí nos encontraremos con el Kahuna Denio, quien nos revelará que ha visto un Kartana en Ula-Ula. Tras esto tendremos que encontrarnos con Handsome en la Ruta 13, y él nos indicará a dónde dirigirnos para hacernos con este Ultraente. El sitio no es otro que el Parque de Malíe.

Celesteela

Como contraparte de Kartana, Celesteela es el segundo Ultraente exclusivo de Pokémon Luna. Al igual que con Kartana, tras capturar a los cuatro Xurkitree, Denio nos informará de que



se han visto algunos especímenes de Celesteela en el Parque de Malíe y en el Desierto de Haina. Debemos que hacernos con dos Celesteela en cada una de las zonas.

Guzzlord

Tras un largo camino, por fin llegamos al final. Guzzlord es el último Ultraente que podremos encontrar en Pokémon Sol y Luna. Tras haber atrapado al resto, y haber conocido nuevos detalles sobre el pasado de Handsome y Denio, nos citarán en el restaurante flotante de Aldea Marina, en la isla Poni. Tendremos que librar un combate contra Denio, y al ganarle, Handsome nos revelará la localización donde se encuentra Guzzlord. Montados en Mudsdale, hay que recorrer la Llanura de Poni hasta encontrar una pequeña cueva para hacernos con Guzzlord.

CAPTURA A TODOS LOS ESPÍRITUS GUARDIANES

¡Los cuatro espíritus guardianes de las islas de Alola están esperando para unirse a nuestros equipos! ¡Son Pokémon muy poderosos!



Tapu Koko

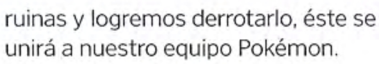
Tapu Koko es el primero de los cuatro en aparecer. Cuando terminemos la aventura del juego y nos convirtamos en los campeones de Alola, Lylia nos hará una visita, invitándonos a ir con ella a las Ruinas de la Guerra. Una vez lleguemos allí, veremos un pedestal. Al tocarlo, aparecerá Tapu Koko. No podremos capturarlo en ese momento, pero no hay problema. Tras derrotarlo, volverá a aparecer, dispuesto a unirse a nuestro equipo.

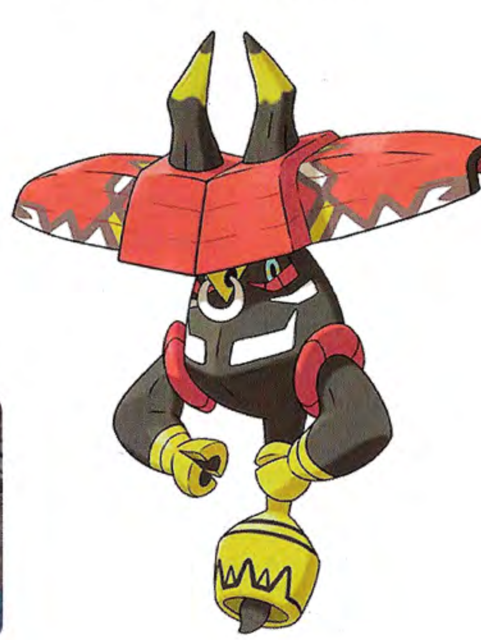


Tapu Bulu

Este Pokémon se encuentra en las Ruinas de la Cosecha. El proceso para hacernos con él es similar al de Tapu Koko. Una vez lleguemos al fina de las ruinas y logremos derrotarlo, éste se unirá a nuestro equipo Pokémon.







Tapu Lele

Para capturar a Tapu Lele debemos desplazarnos hasta las Ruinas de la Vida, que se encuentran en la Isla Akala. Como siempre, buscaremos el pedestal, lucharemos y derrotaremos a Tapu Lele, y éste se unirá encantado a nuestro equipo.





Tapu Fini

El Espíritu Guardián acuático se encuentra en la Isla Poni, el mismo lugar en el que también puedes localizar el altar donde Solgaleo y Lunala adoptan su forma final. Una vez en la Isla Poni, tendremos que dirigirnos a las Ruinas del Tránsito. Al enfrentarnos a él y derrotarlo, pasará a formar parte de nuestro equipo.



HAZTE CON TODOS LOS CRISTALES Z

En esta tabla encontrarás la lista completa de Cristales Z disponibles en el juego, junto al ataque que realizan y el lugar en el que encontrarlos. No los dejes pasar si quieres tener un equipo competitivo de verdad.

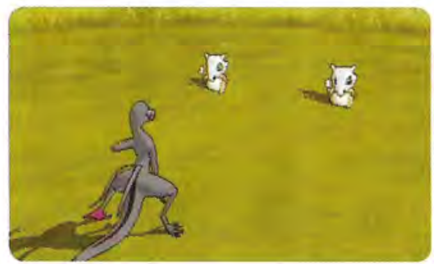
Cristal Z	Movimiento	Tipo/Pokemon	Localizacion
Normastal Z	Carrera arrolladora	Normal	Durante la aventura, de la Cueva Sotobosque a la Cueva de Liam
Lizastal Z	Ráfaga demoledora	Lucha	Durante la aventura, en la Gran Prueba del Kahuna Hala
Hidrostal Z	Hidrovórtice abisal	Agua	Durante la aventura, de la Prueba de Lana a Colina Saltagua
Pirostal Z	Hecatombe Pírica	Fuego	Durante la aventura, de la Prueba del Capitán Kiawe al Área Volcánica
Fitostal Z	Megatón floral	Planta	Durante la aventura, de la Prueba del Capitán Mallow a la Jungla Umbría
Litostal Z	Aplastamiento gigalítico	Roca	Durante la aventura, del Kahuna Oliva a la Gran Prueba de Akala
Electrostal Z	Gigavoltio Destructor	Eléctrico	Durante la aventura, en la Prueba del Observatorio de Hokulan
Metalostal Z	Hélice trepanadora	Acero	Durante la aventura, en la Prueba del Observatorio de Hokulan
Espectrostal Z	Presa espectral	Fantasma	Durante la aventura, en la Prueba de Acerola de la Ruta 14
Insectostal Z	Guadaña sedosa	Bicho	Durante la aventura, en la maleta de Cristales Z en el cuarto de Guzmán de la Mansión Misteriosa
Nictostal Z	Agujero Negro Aniquilador	Siniestro	Durante la aventura, lo recibes del Kahuna Nanu en Ciudad Malíe
Toxistal Z	Diluvio Corrosivo	Veneno	Durante la aventura, lo recibes de Francine en el Antiguo Paso de Poni
Geostal Z	Barrena Telúrica	Tierra	Durante la aventura, al derrotar al último Kahuna
Dracostal Z	Dracoaliento Devastador	Dragón	Durante la aventura, en el pedestal tras superar la Prueba del Gran Cañón Poni
Tapistal Z	Guardián de Alola	Tapus	Vence a Tapu Koko tras ganar la Liga Pokémon
Dueyestal Z	Aluvión de flechas sombrías	Decidueye	Lo recibes de Tilo tras los créditos, o tras derrotar a Guzmán en el Parque de Malíe.
Incinostal Z	Hiperplancha Oscura	Incineroar	Lo recibes de Tilo tras los créditos, o tras derrotar a Guzmán en el Parque de Malíe.
Primastal Z	Sinfonía de la diva marina	Primarina	Lo recibes de Tilo tras los créditos, o tras derrotar a Guzmán en el Parque de Malíe.
Criostal Z	Crioaliento despiadado	Hielo	En el Monte Lanakila, a la derecha
Feeristal Z	Arrumaco Sideral	Hada	Lo recibes de la artista Mina en el puente del Gran Cañón de Poni
Aerostal Z	Picado Supersónico	Volador	Usando a Machamp para mover la roca cercana a la salida de la Colina Dequilate
Pikastal Z	Pikavoltio letal	Pikachu	Se encuentra en la Ciudad Konikoni, te lo da la mujer rodeada por Pikachu en la zona de hierba al norte de la ciudad
Alo-Raistal Z	Surfeo galvánico	Raichu de Alola	Se encuentra en la Aldea Marina, en la Isla Poni. Muéstrale a la chica del barco un Raichu de Alola
Snorlastal Z	Arrojo Intempestivo	Snorlax	Junto al evento de Munchlax disponible hasta el 17 de enero de 2017, mediante el Regalo Misterioso
Eeveestal Z	Novena potencia	Eevee	Busca a Kagetora tras vencer a los ocho entrenado-res de Eevee



CONSIGUE POKÉMON SHINIES

Si lo que te gusta es coleccionar Pokémon variocolor o, como se conocen normalmente, shinies, con este consejo te resultará mucho más sencillo.

En Pokémon RO/ZA, cuantos más Pokémon seguidos pescábamos en las cadenas de pesca, más posibilidades había de que uno de éstos fuera shiny. En Pokémon Sol y Luna también hay una cadena de este estilo. Eso sí, tan solo es posible utilizar este método para conseguir Pokémon salvajes y que aparezcan mediante ayudas. ¿En qué consiste esto? Con esta séptima generación, algunos Pokémon salvajes pueden pedir ayuda a otro Pokémon en mitad del combate. Hay que ir debilitando a los ayudantes que invoque el Pokémon principal, sin derrotar a éste. Cada vez que el Pokémon principal pida ayuda a un compañero, las probabilidades de que este Pokémon sea shiny irán aumentando. Cuando salga shiny, hay que derrotar al principal para dejar solo al ayudante y capturarlo. Es tiempo que tarde en aparecer es cuestión de suerte, pero en 4 o 5 horas deberías tener alguno.





REINICIA LOS PUNTOS DE ESFUERZO

Si eres un entrenador experto y quieres repartir los Puntos de Esfuerzo de tus Pokémon con exactitud, este truco te resultará imprescindible. Tenlo en mente para jugar en competitivo.

Para potenciar las estadísticas de un Pokémon hay que tener en cuenta tres aspectos: la naturaleza del Pokémon (que potencia una característica y disminuye otra), los IVs o Puntos Individuales (que se pueden repartir de 0 a 31 en cada estadística y se generan aleatoriamente al capturar a un Pokémon, o se heredan de los padres si éste es nacido de huevo), y los EVs o Puntos de Esfuerzo (que el Pokémon gana dependiendo de los Pokémon salvajes a los que derrote, hasta un total de 508, teniendo como máximo 252 en una estadísitica). Si quieres jugar en competitivo tienes que repartir correctamente los EVs, pero... ¿qué ocurre si quieres darle unos EVs determinados a un Pokémon al que ya le hemos repartido varios EVs de forma aleatoria? Pues hay que quitarle los EVs que ya tiene, y volver a empezar de 0. En RO/ZA bastaba con darle un Saco Reinicio en el Súper Entrenamiento, pero esta función ha desaparecido. Ahora hay que hacerlo con bayas que reducen 10 EVs cada vez que nuestro Pokémon las come.



Baya Grana: **reduce 10 EVs en PS.**
Baya Algama: **reduce 10 EVs en Ataque.**
Baya Íspero: **reduce 10 EVs en Defensa.**
Baya Meluce: **reduce 10 EVs en Ataque Especial.**
Baya Uvav: **reduce 10 EVs en Defensa Especial.**
Baya Tamate: **reduce 10 EVs en Velocidad.**

Estas bayas las conseguimos en la Ruta 10, en Ula-Ula, debajo del árbol que se ve en la imagen. Para reducir más de 10 puntos los EVs de una característica, necesitas varias bayas de cada tipo, por lo que es recomendable plantar las primeras en el Poké Resort. También puedes acercarte cada día al mismo árbol, pues las bayas reaparecen cada 24 horas. Así, rápidamente conseguiremos bayas para resetear los EVs de nuestros Pokémon.



NINTENDO CLASSIC MINI: NES

¡TRUCOS Y CONSEJOS!



Si los juegos más míticos de la historia de los 8 bits han vuelto con NES Mini, ¿cómo no iban a volver también sus trucos? Viaja con nosotros a un tiempo en el que los juegos eran más difíciles, no había internet y cada treta y consejo para avanzar era un tesoro. ¡Aquí tienes los trucos de los 30 juegos de NES Mini!



BALLOON FIGHT

CONSEJOS PARA CONSEGUIR MÁS PUNTOS:

-Tras romper los globlos de tus enemigos, acaba con ellos mientras caen en paracaídas: dan más puntos que si ya están en el suelo (de media, un 25% más).

-Enemigos más difíciles dan más puntos. Si rompes el globo de uno pero no acabas con él y dejas que hinche otro, volverá más poderoso. La línea de evolución de los enemigos es, de fácil y a difícil, rosa, verde y amarillo.



BUBBLE BOBBLE

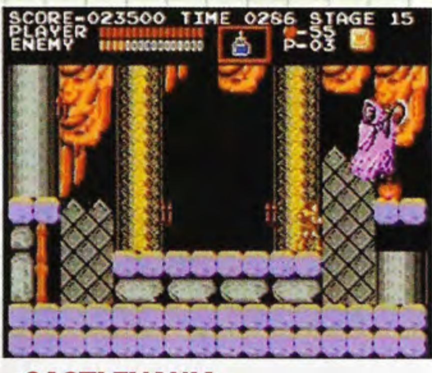
TODOS LOS FINALES:

-Final malo 1: acaba con el jefe final Grumple Grommit sin coger el cristal.

-Final malo 2: acaba con él tras coger el cristal en el modo un jugador.

-Final Bueno 1: acaba con él tras coger el cristal en una partida a dobles del modo Bubble Bobble.

-Final Bueno 2: acaba con él tras coger el cristal en una partida a dobles del modo Super Bubble Bobble.



CASTLEVANIA

CÓMO VENCER A LA MUERTE:

Este jefe es realmente difícil, pero hay una técnica para vencerle sin que nos toque. Nada más pisar la plataforma del escenario donde aparece la Muerte, colócate en el borde derecho de la misma y, en cuanto tu enemigo se materialice, empieza a lanzar Agua Bendita como loco: la Muerte quedará paralizada hasta que reciba su propia medicina (es decir, hasta que muera).



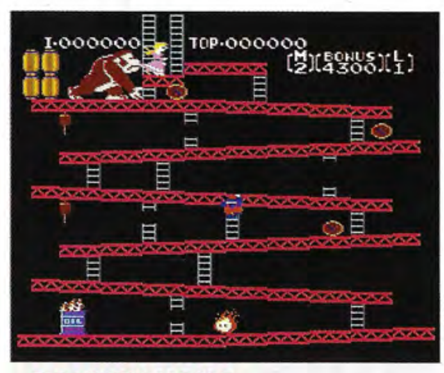
CASTLEVANIA II SIMON'S QUEST

CÓDIGOS PARA EMPEZAR CON VENTAJAS:

-Comienza con todas las armas y objetos: MLIT-WVCW-T3KU-SFZC

-Comienza con el látigo Morning Star: OBKQ EPY1 UHBC R3YJ

-Comienza en el nivel 6, con todos los objetos y el látigo de fuego en el día 0: GZOV IOI5 GQCF U2ZB.



DONKEY KONG

CONSEJOS PARA LA PRIMERA FASE:

-En la parte alta de la escalera que hay en el centro del segundo piso (la escalera está entre el segundo y el tercer piso, en el centro de la pantalla), estarás completamente seguro. Por ahí no van a caer barriles.

-No te quedes parado nunca en las escaleras que hay a la izquierda de cualquier piso. Eres blanco fácil para los barriles que Donkey lanza diretamente hacia abajo.



DONKEY KONG JR.

MOVERSE MÁS DEPRISA POR LAS LIANAS:

Donkey Kong Jr. trepa más deprisa si usa dos lianas a la vez. Por contra, para descender, lo hace más rápido por una sola liana.

PUNTUACIONES: Saltar sobre pájaros y chispas: 100; abrir cerraduras: 200; tirar fruta: 400; tirar fruta y golpear a un enemigo: 800; tirar fruta y golpear a dos: 1,200; tirar fruta y golpear a tres: 1,600; además, al final de cada fase sumarás tantos puntos como tiempo te quede en el marcador.



DOUBLE DRAGON 2 REVENGE

SÚPER RODILLAZO: el ataque más poderoso del juego. Cuando estás arrodillado (tras un salto o al levantar de una caída), pulsa hacia adelante y después A y B al mismo tiempo.

ROBAR VIDAS AL SEGUNDO JUGADOR: juega en modo 2 Players B (nuestros golpes dañan al otro jugador). Tras acabar con los primeros enemigos, ataca al segundo jugador. Él perderá sus vidas y tú las irás ganando.



GHOULS 'N GHOST

VENCE A LOS DEMONIOS DEL NIVEL 6: los jefes del nivel 6 de este juego pueden ser una auténtica pesadilla... si no usas este truco. A mitad del nivel, mata al Dragón y coge el escudo como arma principal. Cuando llegues hasta los dos demonios, corre a la parte derecha de la pantalla (caminarás sobre la pared blanca), vuélvete y empieza a disparar como loco sin moverte de esa posición. Los dos demonios se situarán justo delante de ti, pero sus ataques no te dañarán gracias a los escudos que tú estás arrojando, y que sí acabarán con ellos.

NES MINI INCLUYE 30 JUEGOS DE NES EN VERSIONES IDÉNTICAS A LOS ORIGINALES



DR. MARIO

ESCENAS ENTRE NIVELES: si acabas los niveles 5, 10, 15 en velocidad Media o Alta, verás unas cortas escenas. En el nivel 20, verás la escena también aunque juegues en velocidad baja.

CONSEJO: no te obsesiones con eliminar virus deprisa si eso significa colocar las píldoras en posiciones que luego te comprometan. Antes de eleminar un virus, fíjate en que los restos de píldoras que queden no "protejan" otros.



EXCITEBIKE

SALTOS MÁS LARGOS: no es un truco, pero sí una estrategia muy útil: para alcanzar la máxima distancia en un salto, manten la moto paralela al suelo mientras está en el aire.

LEVÁNTATE MÁS RÁPIDO: cuando caes, tu motorista se levanta muuuuuy despacio. Pero es muy fácil darle más "vida": después de la caída, mantén pulsado el botón B y se moverá bastante más rápido.



FINAL FANTASY

VER EL MAPA DEL MUNDO: mientras avanzas por el mundo exterior del juego, pulsa B y luego Select y verás el mapa del mundo con tu posición en él.

LA TUMBA DE... ¿LINK? En Elfland, tras la tienda del mago blanco, hay tres tumbas. Una de ellas es la tumba de Erdrick, personaje de Dragon Warrior (el primer juego de la serie Dragon Quest). Lo curioso es que en la versión japonesa del juego era la tumba de... Link.



GALAGA

CONSEGUIR NAVE CON DISPARO DOBLE: hay cierto tipo de enemigos (los que se quedan en la parte superior de las formaciones y que aguantan dos disparos), capaces de atraparte con un rayo tractor y robarte una nave (una vida). Si los derribas mientras se preparan para un segundo ataque, recuperarás la nave robada y ganarás el disparo doble, además de aguantar un impacto antes de perder otra vida. También puedes disparar a la nave que te habían robado: ganarás 1000 puntos.



GRADIUS

ATAJOS:

-En el nivel 2, cuando el dígito que indica los millares en tu puntuación sea par, destruye cuatro escotillas: pasarás al nivel 3 después de destruir el nucleo.

-Destruye el nucleo Xaerus al final del nivel 2 en menos de dos segundos desde que se vuelve azul: pasarás al nivel 4.

-Destruye tres cabezas de Moái en el nivel 3: tras acabarlo, pasarás al nivel 5.



ICE CLIMBER

CAMBIAR DE NIVEL: en la pantalla de inició, donde eliges entre uno y dos jugadores, pulsa en la cruceta para cambiar el nivel en el que inicias la partida.

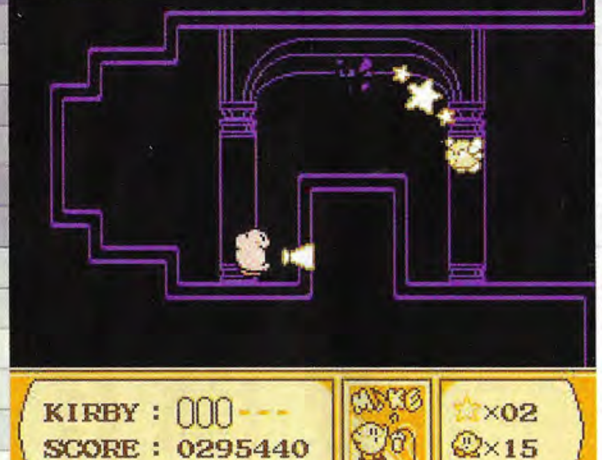
VIDA EXTRA: al final del quinto nivel que juegues, aparecerá una minifase de bonus en la que puedes coger mazorcas de maiz. Hazte por lo menos con una mazorca ya que obtendrás una vida. Si ya tienes tres, no se reflejará en el marcador, pero la tendrás igualmente.



KID ICARUS

PRECIOS MÁS BAJOS EN LA TIENDA: dentro de la propia tienda, pulsa A+B simultáneamente en el mando conectado en el puerto 2.

AUMENTA TU RESISTENCIA: cerca del final de nivel 1-1 verás a algunos McGoos surgir del suelo (son los enemigos de fuego). Acaba con ellos, agachándote para esquivar sus bolas de fuego, y ve acumulando puntuación. Verás que puedes alcanzar el nivel 2 o 3 de resistencia en poco tiempo, lo que te vendrá muy bien para afrontar este difícil juego.



KIRBY'S ADVENTURE

EL ÚLTIMO INTERRUPTOR: en la última fase del mundo 7 encontrarás al final del todo (arriba si te fijas) una luna. Métete por ella como si fuera una puerta y accederás al último interruptor.

MUCHA HABILIDAD "MIKE": encuentra cualquier interruptor secreto cuando tengas la habilidad "Mike". Usa la habilidad dos veces y la tercera úsala en el interruptor oculto. Debes saltar desde arriba y estar muy cerca del interruptor al usarla. Si todo ha funcionado, el indicador debería mostrar la cifra "00" para dicho objeto. Podrás usar la habilidad unas 266 veces.

NES MINI SE CONECTA VÍA HDMI A CUALQUIER TV PARA OFRECER UNA IMAGEN PERFECTA



MARIO BROS.

FASTIDIA AL OTRO JUGADOR: introduzcamos pique con consejillos para obstaculizar a tu compañero. Usa el Pow Box: voltea a todos los enemigos. Si están caídos y cerca del otro jugador, se darán la vuelta y serán un peligro. Recuerda que puedes empujar a tu compañero si te lanzas corriendo contra él. Por último, los cangrejos y las moscas se vuelven más rápidos sin los volteas pero las das tiempo a levantarse. ¡Serán más peligrosos para el otro, pero también para ti!



SUPER MARIO BROS.

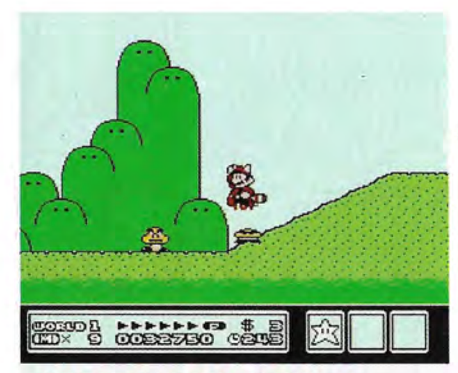
TODAS LAS VIDAS QUE QUIERAS: en el mundo 3-2 hay un koopa sobre las escaleras que preceden al banderín de meta. Salta sobre él una y otra vez, haciendo que rebote contra el escalón, multiplicarás puntos y, pronto, sumarás tantas vivas como veces le caigas encima.

SALTO SOBRE SÚPER CHAMPIÑON: cuando saltas sobre un Súper Champiñón, si pulsas de nuevo, ejecutas un segundo salto. Muy útil si el Super Champiñón está cayendo al vacío.



SUPER MARIO BROS. 2

ATAJO PARA LLEGAR AL MUNDO CUATRO: existe una manera de llegar directamente al mundo 4 desde el mundo 3-1. Tras pasar la zona de saltos, justo antes del muro del castillo que hay la final del nivel, verás dos rábanos en el suelo. Al levantar uno de ellos, conseguirás una poción. Avanza hasta la vasija que hay un poco más adelante y suelta en ella la poción. Aparecerá una puerta que te lleva al mundo espejo y, desde allí, directamente al mundo 4.



SUPER MARIO BROS. 3

CONSEGUIR TANTAS VIDAS COMO QUIERAS: ve al segundo nivel del primer mundo con la habilidad Mapache. Sitúate en la tercera tubería del nivel, y salta sobre un goomba tras otro sin tocar nunca el suelo. Los puntos se multiplicarán hasta llegar al noveno, que ya te dará una vida. Sigue saltando sobre los goomba sin tocar el suelo, y sumarás una vida por cada uno. ¡Todo un clásico de los trucos de los juegos del fontanero!



MEGA MAN 2

ARMAS RECOMENDADAS CONTRA JEFES:

-Metalman: arma normal.

-Bubbleman: arma de Metalman.

-Woodman: arma de Metalman

-Airman: arma de Woodman.

-Crashman: arma de Airman.

-Flashman: arma de Metalman.

-Quickman: arma de Flashman hasta que pierda la mitad de la vida, luego arma normal.

-Heatman: arma de Bubbleman.



METROID

PASSWORDS:

JUSTIN BAILEY ------ ------ : 6 contenedores de energía, 255 misiles, rayo de onda, Kraid y Ridley vencidos, nuevo traje para Samus.

NARPAS SWORD0 000000 000000 : Invencible y misiles ilimitados.

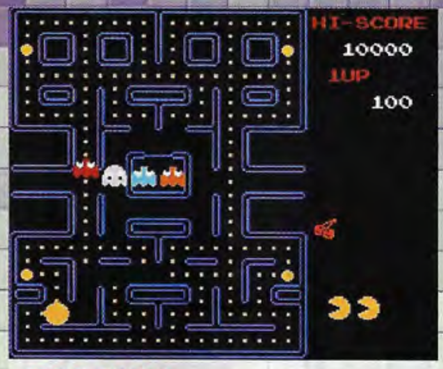
999999 999999 KKKKKK KKKKKK: aumenta la dificultad del juego.



NINJA GAIDEN

TANTAS VIDAS COMO QUIERAS: en el área 5-3, hay una vida en el tercer piso de la torre. Cógela, baja por la escalera al segundo piso y vuelve a subir al tercero: la vida estará ahí de nuevo. Repite tantas veces como quieras.

SOUNDTEST: en cualquier momento de la partida, mantén presionado a la vez A, B, Abajo, Derecha, Select y Start. Accederás al menú de Sound Test, donde podrás escuchar todas las melodías y efectos de sonido del juego.



PAC-MAN

CONSEJOS:

-Usa los túneles que te permiten cruzar de un lado del laberinto al contrario: cuando pasan por ellos, los fantasmas reducen mucho su velocidad.

-No uses los súper cocos demasiado pronto. Intentan zamparte todos los cocos normales que puedas antes de que los 4 fantasmas estén deambulando por el laberinto, y deja los súper cocos para momentos de peligro.



PUNCH-OUT!!

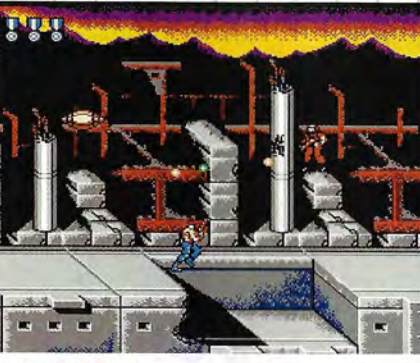
GANAR CON UN SOLO GOLPE: Este truco sólo funciona con Piston Honda y Bald Bull. Fíjate en el tipo barbudo del público, el que está bajo la cuerda más baja y más o menos el octavo empezando por la izquierda. Debes golpear a cualquiera de los dos oponente mencionados justo en el momento en el que ese tipo hace un pequeño gesto como si se agachará ligerísimamente, y caerán de un solo golpe. ¡Un truco descubierto hace muy poco tiempo!



STAR TROPICS

CONSIGUE EL MÁXIMO DE CORAZONES: el corazón que aparece en el túnel de Big Rock reaparecerá cada vez que continúes, así que si tú mueres y continúas repetidas veces, y cada una de esas veces lo cojes, irás ganando corazones. Puedes repertirlo hasta que ya no puedas acumular más.

PASSWORD: al final del Nivel 4, un robot te preguntará un password. Escribe 747.



SUPER C

COMENZAR CON 10 VIDAS: en la pantalla de menú, pulsa la secuencia Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba, A, B y Start. Comenzarás con 10 vidas y, en cada continuación que utilices, empezarás con 10 vidas también

TEST DE SONIDO: en la pantalla del título, mantén pulsados A y B y pulsa Start. Accederás al menú en el que puedes escuchar las músicas y efectos de sonido del juego.



TECMO BOWL

PASES DE CALIDAD: para conseguir pases muy precisos con tu quarterback, muévete hasta que veas a un receptor sin defensa y alíneate con él antes de lanzar: verás que consigues un lanzamiento perfecto.

BLOQUEA A LOS DEFENSORES: Correr como locos para intentar conseguir un ensayo no es lo mejor. Primero usa a tus jugadores para bloquear a los defensas. Aunque puedan fallar a veces, en la mayoría de los casos te será más fácil anotar si bloqueas antes de correr.

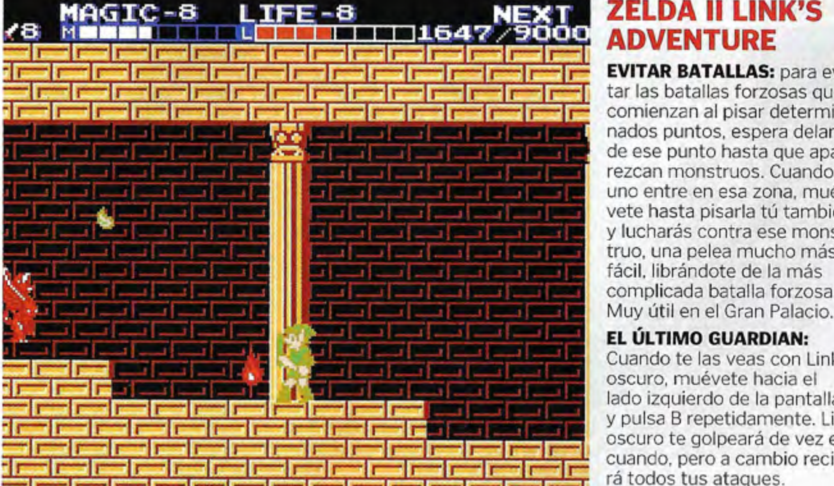


THE LEGEND OF ZELDA

LA SEGUNDA AVENTURA: para empezar directamente en la versión más difícil de la aventura que se desbloquea al acabar el juego, pon ZELDA como nombre de tu personaje.

MENOS ENEMIGOS: en las zonas exteriores, cuando matas a todos los enemigos de una pantalla estos se regeneran. Por ello, lo mejor es dejar siempre uno vivo: así no se producirá el proceso de regeneración.

EL MANDO INCLUIDO ES UNA RÉPLICA EXACTA DEL DE NES, Y SE PUEDE USAR EN WII U



ZELDA II LINK'S ADVENTURE

EVITAR BATALLAS: para evitar las batallas forzosas que comienzan al pisar determinados puntos, espera delante de ese punto hasta que aparezcan monstruos. Cuando uno entre en esa zona, muévete hasta pisarla tú también y lucharás contra ese monstruo, una pelea mucho más fácil, librándote de la más complicada batalla forzosa. Muy útil en el Gran Palacio.

EL ÚLTIMO GUARDIAN: Cuando te las veas con Link oscuro, muévete hacia el lado izquierdo de la pantalla y pulsa B repetidamente. Link oscuro te golpeará de vez en cuando, pero a cambio recibirá todos tus ataques.

Próximo número

Sale el **23** de enero

La hora de Nintendo Switch

Retrasamos una semana el lanzamiento de la revista para traeros TODA la información de la consola más esperada del mundo: fliparás con nuestro informe especial sobre Nintendo Switch.

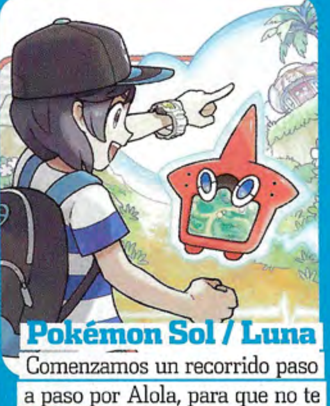


Y ADEMÁS TODO ESTO...



Super Mario Run

Te revelamos los secretos y trucos del juego que ahora arrasa en iPhone y iPad, y en el futuro lo hará en Android



Pokémon Sol / Luna

Comenzamos un recorrido paso a paso por Alola, para que no te pierdas ni un secreto

Dragon Quest VIII

Analizamos el aspirante a mejor juego de rol de Nintendo 3DS

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redacción
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Luis Galán, Samuel González, Laura Gómez, Alfredo Pavez, Gema María Sanz y Álvaro Alonso

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García
Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632



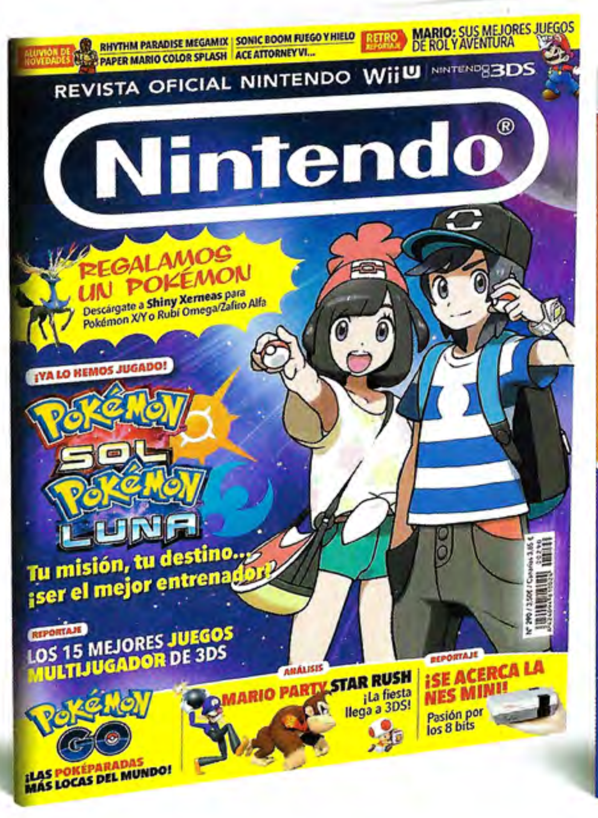
Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas

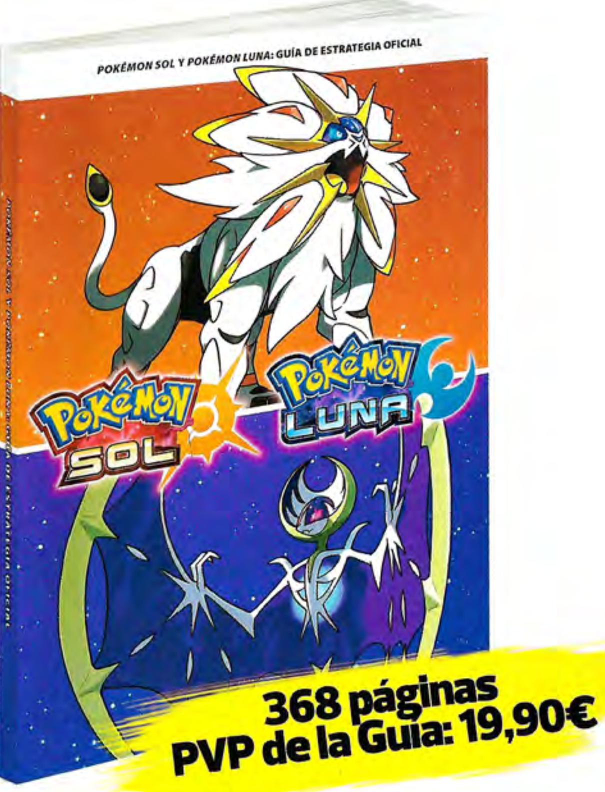
¡Por solo ~~62€~~ 39€!

12 números de la Revista Oficial



Guía de Estrategia Oficial Pokemon Sol y Pokemon Luna





ATENCIÓN: "La Guía estará disponible a partir del 29 de noviembre. Ese día procederemos a enviar los regalos de la suscripción"

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso